



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL  
FACULDADE DE PEDAGOGIA**

**NAYANE FERREIRA DE AGUIAR**

**JOGOS DIDÁTICOS E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: O  
Entrelaçamento no Processo de Ensinar e Aprender no Grupo de Educação na  
Terceira Idade/GETI**

**CASTANHAL-PA  
2017**

**NAYANE FERREIRA DE AGUIAR**

**JOGOS DIDÁTICOS E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: O  
Entrelaçamento no Processo de Ensinar e Aprender no Grupo de Educação na  
Terceira Idade/GETI**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Faculdade de Pedagogia, da Universidade Federal  
do Pará, Campus Universitário de Castanhal,  
como requisito parcial para obtenção do grau de  
Licenciada Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Eula Regina Lima  
Nascimento.

CASTANHAL – PA  
2017

JOGOS DIDÁTICOS E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: O  
Entrelaçamento no Processo de Ensinar e Aprender no Grupo de Educação na  
Terceira Idade/GETI

BANCA EXAMINADORA

Aprovado em: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/ 2017

Conceito: \_\_\_\_\_

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Eula Regina Lima Nascimento  
(Orientadora)

---

Prof.<sup>a</sup>.

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>.

CASTANHAL – PA  
2017

Aos meus pais, Maria Lucirene e Francimar, sempre foram meus maiores incentivadores nessa jornada, contribuíram em todos os aspectos sem hesitação para a realização desse sonho. Amo-os de maneira incondicional.

## AGRADECIMENTOS

Á Deus, por ter me segurado no colo diante das dificuldades e me conduziu a enfrentar todos os desafios, quem me deu forças e sabedoria e não permitiu que meu foco e fé fossem abalados.

Ao amado pai, Branco, a ele devo tudo, sem o seu esforço para me manter em outra cidade, não teria conseguido concluir o curso, trabalhou arduamente dia após dia para me proporcionar a oportunidade de estudar, a qual ele não à teve, depositando sempre confiança na minha capacidade, é meu maior exemplo de bondade, amor e perseverança.

A querida mãe Lucia, que sempre me apoiou em todos os momentos, que sonhou junto comigo na realização desse sonho, quem sempre me deu os melhores conselhos, e esteve a todo o momento disposta ajudar quando precisei uma mulher guerreira, a quem admiro e me espelho, minha melhor amiga.

Aos irmãos Wenerson e Weverton pelo incentivo, pela confiança, por estarem sempre ao meu lado quando deles precisei.

As amigas de classe, Ana Paula, Eliab, Jana, Aline, Dami, Thamires e Letícia que compartilharam comigo tantos momentos de alegria, de risos, aprendizado, aventuras, e as melhores viagens, assim como as dificuldades, desesperos e os perrengues ao longo do curso, são pessoas as quais agradeço por ter conhecido, não poderia ter encontrado melhores.

Em especial, as Lisboas; Renata e Gleyce, por tudo que fizeram por mim nesses cinco anos, em nenhum momento me deixaram sozinha, se tornaram irmãs, com quem vive os melhores anos da minha vida, e sempre torceram por mim. Obrigada por fazerem parte dessa história.

Aos Professores que contribuíram para minha formação, em especial; João Batista, Assunção Amaral, Luis Carlos, Jaqueline e Edilene Ribeiro, Docentes que marcaram a minha trajetória, com aulas empolgantes e sempre dispostos a ajudar, contribuíram grandiosamente com minha formação.

A Professora Eula Nascimento, pela orientação, por estar disponível sempre que pedia ajuda, por conduzi-me quando precisei do seu auxílio e principalmente por exercer com maestria seu papel na faculdade de Pedagogia.

A coordenação do Grupo de Educação na Terceira Idade (GETI), pelas contribuições para este trabalho. Aos discentes e docentes do GETI, pela atenção e apoio nos momentos de pesquisa.

## RESUMO

O presente trabalho tem como finalidade compreender a utilização de Jogos Didáticos na Educação de Jovens, Adultos/Idosos (EJA), na tentativa de caracterizar o processo de ensinar e aprender, de maneira lúdica, com objetivo de identificar o aprendizado por meio de jogos. Buscamos com a pesquisa responder a seguinte questão: os jogos didáticos são capazes de proporcionar entrelaçamento entre o processo de ensino/aprendizagem e ludicidade no Grupo de Educação na Terceira Idade/GETI. Para a execução da investigação buscou-se a abordagem qualitativa proposta por Lüdke e André (1986), a revisão bibliográfica foi pautada em autores da EJA como Nascimento (2004), Piconez (2002), entre outros, diálogo com os autores Kishimoto (2011), Soares (2013), Kadoma e Silva (2004), nortearam a discussão teórica sobre Jogos. Os sujeitos da pesquisa foram discentes alunos da Primeira Etapa da EJA, pertencentes ao Grupo de Educação da Terceira Idade (GETI), Programa da Universidade Federal do Pará. Também, no âmbito da investigação propusemos como forma de intervenção concreta, a utilização de Jogos Didáticos relacionados aos conteúdos, de forma interdisciplinar, os quais foram aplicados em dias diferentes com temáticas trabalhadas durante o decorrer do semestre letivo. Os dados revelaram inúmeras contribuições que o jogo didático pode propiciar para dentro da sala de aula, tais como: a relação do discente com um contexto diferenciado de ensinar e aprender; o papel da ludicidade na mediação do processo pedagógico; a identificação das limitações dos discentes; as relações de bom humor que são estabelecidas pelos participantes dos jogos que envolve todo o coletivo da sala de aula.

**Palavras - chave:** Jogos Didáticos, Educação de Jovens e Adultos, Ensinar e Aprender

## **ABSTRACT**

The purpose of this work is to understand the use of educational games in the education of young people, adults/Seniors (EJA), in an attempt to characterize the process of teaching and learning, in a playful way, with the objective of identifying the learning by means of games. For the implementation of the research, the qualitative approach proposed by Lüdke and André (1986) was sought, the bibliographical revision was based on authors of EJA as Birth (2004), Piconez (2002), among others, dialogue with the authors Kishimoto (2011), Soares (2013), Kadoma and Silva (2004), guided the theoretical discussion about games. The subjects of the research were students of the first stage of the EJA, belonging to the group of education of the Third Age (GETI), program of the Federal University of Pará. Also, in the context of the research we proposed as a form of concrete intervention, the use of educational games related to the content, in an interdisciplinary way, which were applied on different days with themes worked during the course of the school semester. The data revealed numerous contributions that the didactic game can provide within the classroom, such as: The student's relationship with a different context of teaching and learning; The role of playfulness in the mediation of the pedagogical process; The identification of the limitations of the students; The good humor relationships that are established by the participants of the games that involve the entire collective of the classroom.

**Keywords: educational games, youth and adult education, teaching and learning**

## **LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

<b>ABC</b>	<b>Ação Básica Cristã</b>
<b>CNAIA</b>	<b>Comissão Nacional para o Ano Internacional da Alfabetização</b>
<b>EJA</b>	<b>Educação de Jovens e Adultos</b>
<b>GETI</b>	<b>Grupo de Educação na Terceira Idade</b>
<b>IBGE</b>	<b>Índice de Desenvolvimento Humano</b>
<b>IDH</b>	<b>Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística</b>
<b>LDB</b>	<b>Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional</b>
<b>MOBRAL</b>	<b>Movimento Brasileiro de Alfabetização</b>
<b>SEMED</b>	<b>Secretaria Municipal de Educação do Município de Castanhal</b>
<b>TCLE</b>	<b>Termo de Consentimento Livre e Esclarecido</b>
<b>UFPA</b>	<b>Universidade Federal do Pará</b>
<b>UNESCO</b>	<b>Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura</b>

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Figura 1- Jogo caça palavras.....	46
Figura 2- Jogo caçando vogais.....	47
Figura 3- bingo de silabas.....	48
Figura 4- corrida matemática.....	49
Figura 5- Palavra secreta.....	50

## SUMÁRIO

<b>1-INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
2 JUSTIFICATIVA.....	11
3 PROBLEMA DE PESQUISA.....	12
1.3 OBJETIVOS .....	12
1.3.1 Objetivo geral.....	12
1.3.2 Objetivos Específicos.....	12
1.4 SUJEITOS DA PESQUISA.....	14
1.4.1 LOCUS DA PESQUISA .....	16
1.4.2 METODOLOGIA.....	16
<b>2. SEÇÃO I – JOGO E CLASSIFICAÇÕES.....</b>	<b>19</b>
2.1 SOBRE A TENTATIVA DE DEFINIR O QUE É JOGO: ELEMENTOS CONCEITUAIS .....	19
2.2 O PROCESSO DE EXPANSÃO DO JOGO NA EDUCAÇÃO .....	23
2.3 O JOGO DIDÁTICO COM ADULTOS: O PROFESSOR COMO MEDIADOR DO PROCESSO .....	25
<b>3. SEÇÃO II – EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.....</b>	<b>29</b>
3.1 PANORAMA HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS/IDOSOS NO BRASIL: AVANÇOS E RETROCESSOS.....	29
3.2 JOGO E LUDICIDADE; SUAS CONTRIBUIÇÕES NA FORMAÇÃO DO SUJEITO DA EJA.....	34
3.3 EDUCAÇÃO NA TERCEIRA IDADE E OS DESAFIOS DO ENVELHECIMENTO.....	37
<b>4.SEÇÃO III - DADOS OBTIDOS ATRAVES DA OBSERVAÇÃO, APLICAÇÃO DE JOGOS E ENTREVISTA COM SUJEITOS DA PESQUISA .....</b>	<b>41</b>
4.1 ANÁLISE DOS RESULTADOS .....	41
4.1.2 OBSERVAÇÃO E RELATO DE ENTREVISTA DOS SUJEITOS DO GETI.....	42
4.1.3 COMO OCORREU O PROCESSO DE APLICAÇÃO DOS JOGOS DIDADICOS EM SALA DE AULA ..	43
4.1.4 POTENCIALIDADES DO JOGO APRESENTADA PELOS SUJEITOS DA PESQUISA .....	49
4.1.5 LIMITAÇÕES APONTADAS E PERCEBIDAS DURANTE APLICAÇÃO DOS JOGOS.....	54
4.6 SUGESTÕES E POSSIBILIDADES POSSÍVEIS NA UTILIZAÇÃO DO JOGOS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTO .....	57
4.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	59
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>61</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>Erro! Indicador não definido.</b>

## 1- INTRODUÇÃO

A presente pesquisa aborda a importância dos jogos didáticos na educação de pessoas jovens e adultas, sendo entendida a ludicidade como dimensão, visto que estimula e favorece a aprendizagem de modo lúdico, capaz de possibilitar motivação, no processo de socialização, proporcionando dessa forma uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Os jogos podem ser visto como elemento dinamizador dentro da educação de pessoas jovens e adultas, e implementados para fins pedagógicos, com capacidade de auxiliar o profissional da educação a trabalhar/abordar temas, conteúdos, com a finalidade que os discentes trabalhem com descontração, bom humor os assuntos abordados.

Buscou-se então investigar a importância dos jogos como elemento dinamizador que auxiliam na aprendizagem, além de identificar o papel do professor frente a esse procedimento metodológico. Neste trabalho apresenta-se, o que são jogos didáticos sinteticamente e suas possibilidade em sala de aula, destacando-se principalmente a importância e o papel do jogo como um recurso para tornar o processo de ensino-aprendizagem prazeroso para os discente.

E na busca de evidenciar a importância dos jogos didáticos na educação de pessoas jovens e adultas, enquanto elemento dinamizador e instrumento interessante, capaz de contribuir em qualquer modalidade educacional e, também na EJA. Partindo-se desta premissa, buscou-se responder ao seguinte questionamento de pesquisa: os jogos didáticos são capazes de proporcionar entrelaçamento entre o processo de ensino/aprendizagem e a ludicidade no Grupo de Educação na Terceira Idade/GETI.

A pesquisa constitui-se como tentativa de apontar desafios e possibilidades envolvendo o jogo como mediador no processo de aprendizagem. Bem como, buscou como objetivo geral analisar as contribuições e limitações dos jogos didáticos no processo de aprendizagem da EJA, neste caso com uma turma do GETI, do ano de 2017, sendo os discentes convidados a serem sujeitos da pesquisa. Foi neste contexto que a investigação sobre jogo pedagógico se inseriu, colocando-se como elemento dinamizador e dando suporte na tentativa de responder ao problema de pesquisa, de alcançar os objetivos propostos, as metas pretendidas entendendo que ao longo da pesquisa iríamos revelar as potencialidades e fragilidades dos jogos dentro desse contexto educacional pesquisado.

E para situar o leitor esclarecemos que, a produção teórica está dividida em três eixos, no primeiro trazemos discussões sobre – **Jogo e Suas Classificações**, apresentando tópicos referente as concepções sobre a tentativa de definir o que é jogo; o processo de expansão do jogo na educação; o jogo didático e o adulto.

No segundo capítulo abordaremos – **Educação de Jovens e Adultos**: panorama histórico da educação de jovens e adultos no Brasil: avanços e retrocessos. Também, trazemos a Ludicidade e suas Contribuições na Formação do Educando da EJA; Educação na Terceira Idade e os Desafios do Envelhecimento Humano.

O terceiro e último capítulo é composto da seguinte forma – **Análise dos Resultados: na qual abordamos a análise dos** dados obtidos através da observação, aplicação de jogos, e da entrevista com sujeitos da pesquisa; discorremos sobre o processo de aplicação dos jogos didáticos em sala de aula; as potencialidades; as limitações; sugestões e possibilidades possíveis na utilização dos jogos na Educação de Jovens e Adultos. Para finalizarmos trazemos as Considerações Finais e a Referência Bibliográfica.

## 1- JUSTIFICATIVA

O interesse na pesquisa em questão surge a partir da justificativa em tentar ampliar a visão a respeito do uso de jogo didático em três perspectivas, potencialidades, limitações e possibilidades, na educação de Jovens e Adultos, mais especificamente no programa GETI. Nosso interesse estava centrado na perspectiva de investigar os jogos, enquanto uma tentativa de levar uma metodologia de ensino diferenciada para a EJA, com possibilidade de favorecer o processo de ensino, e contribuir para suprir as necessidades de aprendizagem, além de proporcionar é claro a ludicidade dentro desse contexto.

Investigar então o quanto pode ser significativo o jogo didático com adultos e idosos, não somente com crianças, o jogo com fins pedagógico é capaz de dinamizar a construção de conhecimento dos educandos, de forma prazerosa, lúdica e motivadora, não infantilizando o ensino da EJA.

Por isso vimos à necessidade de produzir a pesquisa na área, para melhor entender a importância do jogos didáticos, mas com pessoas jovens e adultos e idosos, pois não há muitas discussões nesta área específica, pois quase sempre jogo está ligado a faixa etária da educação infantil. Nesse sentido, vislumbrávamos contribuir refletir como o jogo, atrelado ao aprendizado, ao *ludus*, pode contribuir para a EJA, como pode vir a ser usado pelos professores que lecionam nessa modalidade de ensino.

Desta feita, fez-se necessário entendermos a realidade, as especificidades do grupo no qual foi aplicado os jogos, também foi importante identificar os sujeitos envolvidos na investigação, em dois aspectos, como indivíduo e educando, ou seja, quem eram os sujeitos

que faziam parte do programa que vem oferecendo um processo educativo há muitos anos no Campus de Castanhal. A pesquisa gerou também reflexões acerca das potencialidades do jogo, limitações e possibilidades apresentada pelos sujeitos da pesquisa ao longo do processo.

## **2- PROBLEMA DE PESQUISA**

Com base nas discussões anteriores, buscamos com nossa pesquisa responder a seguinte questão: os jogos didáticos são capazes de proporcionar entrelaçamento entre o processo de ensino/aprendizagem e ludicidade no Grupo de Educação na Terceira Idade/GETI?

### **1.3 OBJETIVOS**

#### **1.3.1 Objetivo geral**

Analisar o uso dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos, as contribuições no aspecto da ludicidade, limitações e possibilidades.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- ✓ Identificar as potencialidades curriculares dos jogos mediadas pelo docente, a fim de reduzir as dificuldades de aprendizagem;
- ✓ Demonstrar as contribuições e limitações dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem manifestada pelo sujeito da pesquisa;
- ✓ Apontar os desafios e possibilidades do jogo na prática pedagógica como mediador do processo educativo no GETI;

### **1.4 SUJEITOS DA PESQUISA**

Realizada na turma da Primeira Etapa da EJA, Turma do programa GETI- Grupo de Educação da Terceira Idade, composta por quatorze discentes, regularmente matriculados e frequentando no ano de 2017, no horário da tarde, das quatorze as dezoito.

No primeiro momento buscamos conhecer à turma através de observações, dialogo e questionamentos feitos para a professora, a qual ressaltou as dificuldades e os desafios enfrentadas pelos alunos, colhemos então algumas informações necessárias para trilhar o

caminho, e partir para a confecção dos jogos, com o objetivo de dialogar com as temáticas e os conteúdos curriculares que foram abordados ao longo do semestre.

Nos dados coletados junto com a professora, identificamos as principais dificuldades as quais poderiam ser trabalhadas, tais como: aspectos de leitura e escrita; princípios básicos de matemática. Ainda, segundo dados coletados com a docente, os discentes estão no processo de alfabetização, a turma era composta por a quatorze (14) discentes, a qual era formada na grande maioria por idosos, com níveis de aprendizagem diferentes, na classe havia discentes com deficiência, sendo elas, DI, surdez e cegueira.

A turma possui uma professora auxiliar, contava com a atuação de bolsista que auxilia como interprete. Possuíam aula de informática e também aula de libras uma vez por semana, sendo no primeiro horário.

Diante deste conjunto de dados, começamos a pesquisar, a elaborar os jogos, buscando pensar lúdico e dinâmico, para que houvesse receptividade, da parte dos discentes, em participar, algo que contribuísse de forma significativa na alfabetização auxiliando na aprendizagem, principalmente da leitura e escrita, dificuldade observada e apresentada pela professora.

Nesse sentido, partiu – se dá ideia de mediação do processo de ensino e aprendizagem com a utilização de jogos. Assim, Tentou-se levar em consideração o interesse dos alunos, o perfil e suas particularidades, além da preocupação de não infantilizar o processo. Assim, também buscou-se observar a importância do professor diante da finalidade de uma construção de aprendizagem significativa, com intuito de despertar a vontade do aluno em aprender.

Percebemos que fazia necessário conhecimentos sobre a turma e quem são esses discentes para que o processo seja eficaz em sala de aula, no anseio de proporcionar um ambiente mais agradável através de jogos. Levando em consideração que o jogo é uma prática humana que poderia permitir aprendizagem e gera prazer e diversão, a qual tenha valor social e educativo dentro do contexto escolar.

E assim, pautada nos momentos de observação, interação, na turma do Grupo de Educação na Terceira Idade, fomos capazes de identificar aspectos que retratam o perfil do sujeito que participa do programa, aparências esses bem evidentes, como o fato; de ter o programa maior número de pessoas do sexo feminino, a grande maioria disposta a estudar em busca de autonomia.

Destaca-se que a turma era composta em sua maioria por adultos e idosos, discentes que frequentavam regularmente as aulas, indivíduos dispostos a iniciar ou retomar processos de aprendizagem, já que muitos nunca tiveram acesso e oportunidade de estudar quando mais novos. Os discentes do GETI entendem a importância da educação em suas vidas, e buscam

suprir suas necessidades mais básicas, como a de se sentir capaz frente as demandas sociais, bem como frente a satisfação pessoal. De acordo com (FRAZÃO 2016, p.44):

A maioria vive com apenas um salário mínimo, tem os estudos como a principal ocupação, alguns estão desempregados e outros são aposentados. A maioria reside com seus cônjuges, outros com filhos e ainda tem aqueles que moram sozinhos, compartilham a sua solidão com as atividades que o GETI proporciona, ou seja, as atividades do programa funcionam como uma espécie de companhia e motivação para alguns deles. Observa-se que o perfil do aluno do GETI é algo que merece ser analisado de uma maneira especial.

Evidencia-se, portanto a necessidade de entender as particularidades desses sujeitos, de onde são e quem são, no ano de 2017, o grupo era composto por pessoas nascidas no Pará e estado vizinhos, residente no município de Castanhal, a maioria mora na periferia da cidade, principalmente nas redondezas da Universidade Federal do Pará, localizada no bairro de Jaderlândia. Também foi possível analisar que existe uma parcela de alunos desistentes, a professora demonstrou a preocupação no afastamento desses idosos do programa, e faz tentativas de reintegração desses discentes, fazendo visitas domiciliares para identificar os motivos da desistência e reforçar o convite do retornar as aulas.

Observou-se que é necessário que exista um diálogo mais flexível sobre as questões que envolvem a desistência dos discentes idosos do programa. Ao longo das análises e em conversas com cada um deles, percebemos a vontade de quererem conhecer novos horizontes, novas pessoas se sentir independente, o que prevalece acima de tudo é a busca por satisfação pessoal, são esses os motores para a efetiva participação dos sujeitos nas atividades do programa. Alguns discentes veem no GETI a oportunidade de uma vida melhor através da educação.

#### **1.4.1 LOCUS DA PESQUISA**

A pesquisa foi realizada no Grupo de Educação na Terceira Idade (GETI) espaço que constitui-se como um laboratório da Faculdade de Pedagogia/FAPED/do Campus Universitário de Castanhal e desenvolve ações educativas, culturais, físicas destinadas às várias dimensões do envelhecimento humano, frente às novas emergências sociais e educativas, especialmente do idoso, de acordo com seu programa pedagógico.

Segundo documentos consultados para essa investigação, o Grupo de Educação na Terceira Idade é um programa de extensão da Universidade Federal do Pará, vinculado à

Faculdade de Pedagogia, do Campus de Castanhal. Destaca-se que o Programa GETI possui parceria com a Prefeitura Municipal de Castanhal, através da Secretaria Municipal de Educação – SEMED, para a oferta de Turmas Regulares da Educação de Jovens e Adultos, ofertadas no horário vespertino, que atende discentes jovens, adultos e idosos, do município de Castanhal, tanto da zona rural, como da zona urbana.

O Programa e antes Projeto Grupo de Estudos da Terceira Idade, nasceu no ano de 1999, e há exatos 18 anos vem desenvolvendo seu trabalho, atendendo cerca de 200 pessoas por ano, com o objetivo de gerar ações de ensino, pesquisa e extensão voltadas para o sujeito idoso, no sentido de motivar esses cidadãos (as) para a vida, através da articulação universidade-sociedade.

O trabalho de acordo com suas coordenadoras compreende trabalho educativo de natureza a atender as novas demandas do crescimento populacional e a oferta pela educação na terceira idade, haja vista a complexidade, bem como a necessidade do dinamismo de se pensar a educação de adultos/ idosos enquanto sujeitos atualmente inseridos no contexto social.

Também é interessante registrar que existe o interesse da Faculdade de Pedagogia de mediar e incrementar conhecimentos teóricos, na formação dos graduandos de Pedagogia sobre a educação na velhice, buscando a práxis entre o saber fazer, e a teoria, o saber prático vivenciado para facilitar a inserção pedagógica e social do futuro educador em um Programa, nas relações pessoais, possibilitando acima de tudo o crescimento contínuo das interações, socializações já que o trabalho é voltado para um grupo de pessoas maduras.

A Proposta do Programa segundo seus registros esta pautada na ideia de manter ações educativas, culturais e físicas direcionadas as questões da Terceira Idade, unificadas em forma de um programa de extensão universitária, buscando atender aos interesses da população idosa, especialmente dos sujeitos envolvidos na rotina cotidiana das várias atividades ofertadas. Em geral, os estudos demonstram que a garantia da qualidade de vida do idoso, sua motivação devem se constituir como alvos de atenção na estruturação de atividades acerca da velhice e do processo de envelhecimento.

Os documentos do Programa definem que a metodologia que historicamente tem norteado o projeto pedagógico e deverá continuar a orientar o programa e a pedagogia Freireana, pela atualidade do pensamento na educação de adultos e na formação de educadores, sempre articulada a outras discussões e reflexões sobre: o envelhecimento, o processo de formação de professores, a arte, as atividades físicas, o letramento, a linguística e outras demandas incididas do próprio desenrolar das atividades.

A equipe do Programa envolve o trabalho de docentes, coordenadores, voluntários e bolsistas, empenhados com o compromisso da construção coletiva. O programa atende os

idosos nas dependências do Campus Universitário de Castanhal e em parceria com outros espaços e órgãos parceiros visando a realização das atividades, seja diariamente ou aquelas que ocorrem em dias alternados da semana.

Sintonizado com as demandas, o programa fundamenta suas proposições teóricas e práticas divididas em três projetos, assim denominados: PROJETO DE ESCOLARIZAÇÃO DE ADULTOS/IDOSOS, PROJETO DE ATUALIZAÇÃO CULTURAL e PROJETO DE BEM ESTAR FISICO. Assim, no espaço do Campus Universitário de Castanhal acontece o Projeto de Escolarização de Adultos/Idosos, com oferta de turmas regulares de escolarização (Alfabetização e de 1ª e 2ª Etapas da Educação de Jovens e Adultos – EJA – Ensino Fundamental, que funciona diariamente no turno da tarde, no horário das quatorze, às dezoito horas, esse projeto é desenvolvido em parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Castanhal. Tem como objetivo geral Desenvolver no município de Castanhal, atividades de ensino, pesquisa e extensão direcionados à Terceira Idade.

---

1 Grupo de Educação na Terceira Idade

#### **1.4.2 METODOLOGIA**

Por meio da metodologia, podemos alcançar um fim determinado. A presente pesquisa foi norteada pela abordagem qualitativa, a qual segundo Lüdke e André (1986):

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento. A pesquisa qualitativa supõe contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está inserida (LÜDKE e ANDRÉ, 1986, p.11).

É por esse sentido que a pesquisa está atrelada as bases qualitativas, por meios de instrumentos que viabilizarão ao pesquisador uma compreensão referente ao objeto da pesquisa, para melhor analisar os conteúdos.

Como afirma Minayo (2003), a análise de conteúdo tem por finalidade, verificar hipótese e ou elucidar o que existe por trás de cada conteúdo manifesto. Para a autora:

[...] o que está escrito, falado, mapeado, figurativamente desenhado e/ou simbolicamente explicitado sempre será o ponto de partida para a identificação do conteúdo manifesto. A análise e a interpretação dos conteúdos obtidos enquadram-se na condição dos passos (ou processos) a serem seguidos (MYNAYO, 2003, p. 74).

Diante desta compreensão foi realizada uma Pesquisa-Ação, um tipo de “pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com a ação ou com a resolução de um problema coletivo” (THIOLENT, 2008, p.16) e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

O que significa que tornasse vital que o pesquisador esteja em contato com os sujeitos da pesquisa. Segundo Thiollent (2008) os pesquisadores devem desempenhar um papel ativo frente a problemática encontrada, acompanhando e fazendo avaliações das ações desencadeadas em função dos problemas. Completa ainda que:

É necessário definir com precisão, de um lado, qual é a ação, quais são os seus agentes, seus objetivos e obstáculos e, por outro lado, qual é a exigência de conhecimento a ser produzido em função dos problemas encontrados na ação ou entre os atores da situação. (THIOLENT, 2008. p. 18)

O objetivo da investigação não é constituído pelas pessoas e sim pela situação social, a pesquisa não se limita em uma forma somente de ação, pretende-se com ela aumentar o conhecimento dos pesquisadores, assim como o conhecimento ou nível de consciência das pessoas e grupos considerados, além do objetivo de resolver ou pelo menos esclarecer os problemas da situação observada.

Da interação dos pesquisadores e dos sujeitos da pesquisa devem resultar a ordem de prioridade dos problemas a serem pesquisados e das soluções a serem encaminhadas sob forma de ação concreta. Segundo (THIOLENT. 2008.p. 10):

Um dos principais objetivos dessa proposta consiste em dar aos pesquisadores e grupos de participantes os meios de se tornarem capazes de responder com maior eficiência aos problemas da situação em que vivem, em particular sob forma de diretrizes de ação transformadora.

A pesquisa-ação é um processo que exige uma reflexão e ação, onde deve ser aplicada em fases, sendo elas da seguinte forma, aclarar e diagnosticar uma situação ou problema no qual se pretende intervir ou solucionar, formular estratégias de ação, e desenvolvê-las, assim como avaliar sua eficiência.

O tipo de pesquisa que se mostrou mais adequada para esse trabalho visando buscar informações de uma forma ampla, bastante utilizada nas pesquisas de natureza qualitativa, e

com objetivos exploratórios, uma vez que pesquisar constitui-se uma procura constante, uma busca, quem pesquisa está procurando conhecer a verdade.

Nesse sentido, a investigação foi realizada com alunos da primeira etapa da EJA, no Grupo de Educação da Terceira Idade, (GETI), Programa oferecido na Universidade Federal do Pará, que possui a modalidade de Educação de Jovens e adultos, no município de Castanhal<sup>1</sup> PA, cidade do interior da capital paraense com aproximadamente, 68 km da capital Belém. O município possuía no último levantamento do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), realizado em 2010, 173.149 habitantes e com estimativa para 189.784 em 2015; segundo o levantamento de 2012.

Tivemos como sujeitos os alunos da educação de jovens e adultos, mais precisamente a turma da primeira etapa. Inicialmente, foi necessário entrarmos em contato com a direção da instituição escolhida para pedir a permissão necessária para realizarmos a pesquisa.

Num segundo momento fomos realizar o convite a professora e seus alunos para a participação da pesquisa, explicamos o nosso objetivo e a pesquisa a ser desenvolvida na presente instituição e o quanto desejávamos a colaboração de todos para a realização do nosso trabalho.

No intuito de alcançar os objetivos foram utilizados como instrumento para a coleta de dados, observação, entrevista semiestruturada, registros em vídeos e escritos do acompanhamento. Através do diálogo a entrevista semiestruturada ofereceu a pesquisadora informações sobre a experiência vivida no ambiente pesquisado. A entrevista foi de grande valia na aquisição dos dados na pesquisa qualitativa, constituindo-se como instrumento que permitiu o contato com os entrevistados. Para Trivinos (1987):

A entrevista semiestruturada, em geral aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias; hipóteses, que interessam a pesquisa, e que, em seguida oferece amplo campo de interrogativas, frutam de nossas hipóteses que vão surgindo à medida que recebem as respostas do informante. Desta maneira, o informante, seguindo espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências dentro do foco principal colocado pelo investigador, começa a participar na elaboração do conteúdo da pesquisa (TRIVINOS, 1987, p. 146).

Desta forma a entrevista semiestruturada possibilitou ao pesquisador interpretar gestos, atitudes de forma minuciosa, cada resposta, cada expressão apresentada na fala do pesquisado, que contribuiu de dado a ser também analisado juntamente com o conteúdo da entrevista.

---

2 Grupo de Educação na Terceira Idade

Sendo assim, a coleta de dados foi norteadada pela abordagem da pesquisa qualitativa, na qual utilizamos como instrumento a entrevista semiestruturada, com três eixos temáticos, aplicados aos sujeitos da pesquisa.

A transcrição deu – se em dois momentos; no primeiro, foi realizada a transcrição na íntegra e para verificação de credibilidade da entrevista, realizou-se o procedimento de concordância, em que o pesquisador com o texto em mãos, escuta minuciosamente cada frase e cada detalhe da gravação comparando e corrigindo se necessário, objetivando ser fiel ao que foi gravado. No segundo, foi editada com a finalidade de corrigir alterações defeituosas das normas da língua.

E para melhor atender aos nossos objetivos, usou-se também registro em vídeo durante a pesquisa de campo, de acordo com Peter Loizos (2008), o registro em vídeo torna-se essencial quando um conjunto de ações humanas mostra-se com um determinado grau de complexidade, tornando difícil de ser descrito pelo observador enquanto esse tem que fazer inúmeras outras coisas.

## **2. SEÇÃO I – JOGO E CLASSIFICAÇÕES**

### **2.1 SOBRE A TENTATIVA DE DEFINIR O QUE É JOGO: ELEMENTOS CONCEITUAIS**

O jogo<sup>2</sup> é conceituado como “exercício ou passatempo entre duas ou mais pessoas das quais uma ganha, e a outra, ou outras, perdem”.

A tarefa de definir o termo jogo é algo complexo, pois, o mesmo se mostra em diversas variedades as quais são apontadas por Kishimoto (2011, p.1) como sendo de “faz de conta; simbólicos; motores; coletivos; individuais; intelectuais, ou cognitivos, de exterior ou interior, metafóricos, verbais, entre outros”. Nota-se a diversidade que se encontra na categoria de jogos. Podemos então entender jogo em uma variedade de fenômenos.

É preciso salientar que uma mesma conduta pode ser ou não jogo, para Kishimoto (2011, p.2) “isso depende do contexto e da cultura qual ele está inserido, e do significado a ele atribuído”, pois em alguns lugares o mesmo comportamento, segundo ela, pode ser visto de forma diferente, com significados distintos dados ao mesmo termo, apresentando características comuns e especificidades, formando assim o que chama de uma grande família denominada jogos. Segundo Huizinga (1951, p.3-31. *Apud* Kishimoto 2011, p.3):

---

<sup>2</sup> <https://dicionariodoaurelio.com/jogo> Disponível em 15.12.2015

O jogo quando relacionado aos aspectos sociais apresenta, o prazer do jogador, o caráter “não sério” da ação, a liberdade de escolha, assim como a existência de regras, limitação do jogo no tempo e no espaço, o caráter fictício ou representativo [...] postula a natureza livre do jogo, apresenta como atividade voluntária do ser humano, no caso refere-se que só é jogo quando a ação voluntária do ser humano presente.

Nota-se que as regras são características marcantes do jogo há regras explícitas e implícitas, de tempo e espaço, mas devem existir também a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em tempo e espaço e a incerteza deve predominar. Pois no jogo nunca se tem o conhecimento prévio dos rumos da ação do jogador, a ação será mediada a partir de fatores internos, da conduta de outros jogadores, além da motivação pessoal dos participantes e estímulo externos.

De acordo com o pensamento de Kishimoto (2011) entende-se que o jogo supõe uma situação concreta e um sujeito que age de acordo com ela. Para entendê-lo de fato é necessário compreender tanto a situação concreta quanto a atitude mental do sujeito, há casos em que condutas onde um pesquisador observa, pode não ser necessariamente consideradas como jogo, externamente pode até aparentar ser, contudo deve-se analisar com cautela, se de fato existem aspectos do jogo, como a motivação interna do lúdico e se há por parte do jogador presente em sua atitude um envolvimento no jogo.

O jogo educativo utilizado em sala de aula muitas vezes desvirtua esse critério de escolha voluntária de participação, quando usado para dar prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades. Existe um controle interno no jogo, são os jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos. Quando o professor utiliza um jogo educativo com seus alunos de forma coercitiva, tira essa liberdade de escolha, não há controle interno, predomina nesse caso, o ensino, a direção do professor, o que não é conceito do jogo didático proposto aqui.

Contudo Kishimoto (2011) apresenta fenômenos que pertencem à grande família dos jogos, os quais são classificados em elementos, que devem estar presentes como;

A liberdade de ação do jogador ou caráter voluntário e episódio de ação lúdica; o prazer (ou desprazer), o “não-sério” ou efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de seus resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço. (KISHIMOTO, 2011.p.7)

Elementos apresentados por Kishimoto constituem a ideia de jogo, o qual é importante o professor ter conhecimento e se atentar ao leva-lo para sala de aula. No termo

jogo é comum empregar-se a opinião de traço de uma ação lúdica a qual envolve situações que são estruturadas pelo próprio tipo de material, por exemplo, o jogo de xadrez, dominó, tabuleiros, todos citados pela autora, são jogos que trazem consigo regras externas a serem seguidas as quais determinam ou definem a situação lúdica ao longo do processo.

O jogo em si por ser uma categoria com propriedades amplas que assumem significados diferentes vem sendo estudado em várias perspectivas. Kishimoto (2011.p.9) traz historiadores (Huizinga, Caillois, Ariès, Margolin, Manson, Jolibert), filósofos (Aristóteles, Plantão, Schiller, Dewey), linguistas (Cazden, Vygotsky, Weir), antropólogos (Bateson, Schwartzman, Sutton-Smith, Henriot, Brougère), psicólogos (Bruner, Jolly e Sylva, Fein, Freud, Piaget) e educadores como (Chateau, Vial, Alain). Os estudos feitos em diversas vertentes, no campo da temática do jogo, na literatura que aborda a história, evidência muito mais a metáfora, do que a sua representação real. Já outros, apontam o caráter de pouca seriedade, e atualmente os psicólogos dão ênfase ao papel do jogo na constituição das representações mentais.

Percebe-se no panorama das discussões realizadas, que ao longo do tempo, a concepção de jogo vem mudando e é entendida de forma diversa, por diferentes áreas de estudos. O jogo é algo que vem sendo discutido com frequência no contexto educacional, e essas reflexões construídas trazem relevantes contribuições para articular jogo e educação.

Outra tentativa de definir o jogo parte de Trifu (1986, p.227. *Apud*, Kishimoto, 2011, p.10) aponta a classificação de jogos em duas categorias:

Metodológicas: as que descrevem manifestações externas como uma análise superficial dos processos internos do animal ou ser humano, crianças, adolescentes ou adulto, primitivas ou contemporâneas e as que utilizam as manifestações externas: para explicitar os processos internos.

É nessa tentativa de observação das manifestações externas identificadas nos sujeitos e em seus comportamentos que se analisa o processo interno. Para Trifu (1986) o jogo pode ser visto como uma realidade móvel, que se transforma conforme a realidade e a perspectiva de quem observam e de quem joga, por esse motivo é necessário levar em consideração o contexto no qual está sendo empregado, e a atitude daquele que joga e o significado que lhe é atribuído por ambos.

Dentro dos diferentes aspectos, e na tentativa de definir o jogo, Soares (2013) define de forma clara, ele considera o jogo uma atividade lúdica que carrega consigo, regras, já

estabelecidas, de uso comum e aceitos pela sociedade tradicionalmente, sejam elas de cooperação ou competição.

Essa variedade de tentativas de compreender o fenômeno classificado como jogo, demonstra a complexidade na tarefa de defini-lo. Kishimoto (1996, p.18) aponta três níveis de diferenciações; sendo eles “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto”.

No primeiro caso a autora aponta o sentido em que o jogo depende da linguagem de cada contexto social. No segundo caso, defende a ideia de um sistema de regras que permite identificar em qualquer jogo uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade, pois, acredita que quando alguém joga, esse sujeito está executando as regras do jogo e no mesmo momento desenvolvendo uma atividade lúdica.

No terceiro refere-se ao jogo enquanto objeto. Dentro dessa perspectiva, podem-se fazer tentativas de compreensão e entendimento começar a entender o que seria jogo de fato, no caso é necessário diferenciar seu significado, pois são atribuídos por culturas diferentes, pelas regras que são presentes no jogo, e também pelos objetos que os caracterizam.

Há quem confunda jogo com brinquedo, porém há uma diferença do brinquedo que não possui regras quanto ao seu uso, e o jogo sempre vai possuir.

Henriot (1989, p.7. *Apud* Kishimoto, 1996, p.39) apresenta essa ideia a qual considera o jogo como:

Todo um processo metafórico resultante da decisão tomada e mantida como um conjunto coordenado de esquemas conscientemente percebidos como aleatórios para a realização de um tema, deliberadamente colocado como arbitrário.

O jogo quando apresenta a situação lúdica, juntamente com a presença de regras, que são intencionalmente criadas pelo adulto, com objetivo de estimular tipos de aprendizagem, é nesse momento que surge a dimensão educativa. E dentro desse papel educativo do jogo, que envolve o lúdico que é possível ensinar diversos conceitos, temas, ao indivíduo, com o objetivo de aprimorar seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo. Contudo, mesmo que se tenha essa certeza da riqueza de situações de aprendizagem que o jogo possui, não tem como ter certeza que a construção do conhecimento do aluno é a mesma que o professor objetivou alcançar.

Mas fica claro que, a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento “por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos” (Kishimoto, 1996, p.42).

## 2.2 O PROCESSO DE EXPANSÃO DO JOGO NA EDUCAÇÃO

Ao falar da história do jogo educativo, é comum perceber que de modo geral, sempre esteve inserido na vida das pessoas, sendo realizado como atividade lúdica, diversão, disputa, ou como forma de aprendizagem. Ao analisar a história, percebe-se que o jogo sempre foi uma atividade praticada pelo ser humano.

Em dados momentos históricos o jogo é evidenciado por acontecimentos, ou ideais, ao descrever aspectos históricos ligados à trajetória do jogo educativo Kishimoto (2011, p. 17), apresenta que “Em síntese o jogo educativo surge no século XVI, como suporte da atividade didática, visando à aquisição de conhecimento”. Incorpora-se no cotidiano dos jovens, mas como tendência natural do ser humano, do que por diversão, visto como um recurso auxiliar no ensino de caráter dinâmico.

No século XVII, por exemplo, “os ideais humanistas do Renascimento provocaram a expansão contínua de jogos didáticos. Esse processo é acompanhado por estudos de filósofos acerca da importância da imagem e dos sentidos para a apreensão do conhecimento”. Kishimoto (2011, p. 16).

Nesse período o jogo foi ganhando visibilidade, a sua expansão não parou por aí, como por exemplo na eclosão do movimento científico no século XVIII, fator que contribuiu para esse processo, chegando para diversificar os jogos, os quais então passaram a incluir inovações, e o jogo se popularizou.

Já no início do século XIX, foi presenciada pela humanidade o término da Revolução Francesa, e o surgimento de inovações pedagógicas e com a propagação desses novos ideais de ensino, aumentou as experiências que inserem o jogo no campo de ensino, a expansão referente ao uso de jogo na educação, ocorre no início desse século, estimuladas por diversas discussões entre a relação de jogo e educação. E no século XX o jogo expande-se na área da educação de fato, hoje ele é de grande importância, algo possível para a construção do conhecimento, principalmente no processo de alfabetização.

Kishimoto (2011), Ressalta que é com Froebel (1917) que o jogo é entendido como objeto de ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passando então a fazer parte da história da educação. Embora Froebel em sua teoria enfatize o jogo livre como importante para desenvolvimento infantil, mesmo assim introduz a ideia de “materiais educativos, os dons, como recursos auxiliares necessários à aquisição de conhecimento, como meio de instrução”. (KISHIMOTO. 2011.p.16)

E também Froebel segundo ela, que discute a adequação do jogo livre, dentro de uma proposição a qual aponta a necessidade de um jogo controlado como suporte da ação docente, podendo ser chamado de jogo educativo, uma mistura de jogo e ensino. Sendo entendido como um meio de instrução, um recurso de ensino que pode ser usado pelo professor em sala de aula.

Na proposição de Froebel, existe divergências relacionado ao jogo educativo apontadas por Kishimoto (2011, p.19) relação à presença concomitante de duas funções:

1. Função lúdica- o jogo propicio a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente e;
2. Função educativa – o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Para a autora é necessário que no jogo educativo haja o equilíbrio das funções, se existir somente a presença de uma, a outra é comprometida, por exemplo, quando há somente a função lúdica, é apenas jogo, e quando há apenas a função educativa, resta apenas o ensino, ambas funções devem esta interligadas, para que se configure jogo educativo.

É comum que alguns filósofos e teóricos quando abordam sobre a utilização de jogo na educação, apontam o “paradoxo do jogo educativo” havendo uma contradição, vista por eles no jogo educativo que se resume à junção de dois elementos considerados distintos; o jogo e a educação. Kishimoto (2011.p.19).

Portanto, para a autora, no campo da educação faz-se necessário conciliar a liberdade presente no jogo, com as orientações próprias que devem estar presente no processo educativo. Nessa forma de compreensão, a ação pedagógica incluiria a seleção do jogo, do espaço de interação, elementos a serem pensados previamente pelo docente.

Kishimoto (2011) reflete sobre o crescimento de autores que apropriam-se do estudo do jogo na escola, os quais assumem seu significado usual de função tanto lúdica como educativa. Destaca-se nessa abordagem, segundo a autora, Campagne (1989, p.113. *Apude kishimoto 2011. p. 20*). O qual sugere critérios de escolha para o uso escolar, que busque garantir a essência do jogo tais critérios são:

- 1- O valor experimental – permite a exploração e a manipulação;
- 2- O valor da estruturação – dar suporte à construção da personalidade infantil;
- 3- O valor de relação – colocar a criança com seus pares e adultos com objetos e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relações e;
- 4- O valor lúdico – avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam o aparecimento da ação lúdica.

Destaca-se que, os critérios devem ser relativos à idade, preferências e capacidades. Bem com, parte dessa concepção a compreensão de que o jogo é uma aquisição social, e o papel do educador deve estar atento em auxiliar, demonstrar como realizar, oferecer informações necessárias sobre como vivenciar o jogo. Kishimoto (2011) aponta sobre o caráter educativo do jogo, e o coloca na ordem de meios e recursos que consideram desejos, necessidades de expressão e outros valores exigidos para a implementação de um projeto educativo.

O papel do jogo na área pedagógica, somente pode ser entendido dentro dessa ideia de jogo visto como um meio, que leva a um fim intencional, no caso a um processo formativo. Dentro do sistema educacional para educar seus membros. É importante que a escola adote o jogo pelos efeitos que ele proporciona “o jogo didático é uma modalidade destinada exclusivamente à aquisição de conteúdos” (Vial,1981. Apud, Kishimoto, 2011.p.21).

O jogo didático aparece no sentido restrito, como sendo um material que exige ações orientadas com vistas “a aquisição ou treino de conteúdo específicos ou de habilidades intelectuais”. Kishimoto (2011, p, 22)

No entanto, em síntese desta discussão compreendemos, para efeito desta investigação que, a estruturação da noção de jogo educativo pressupõe ser uma mistura da ação lúdica e a orientação do professor, trabalhadas com o objetivo de promover a ludicidade e desenvolver conhecimentos e habilidades.

Essa forma de compreensão clarifica que o jogo traz consigo grandes potencialidades, quando trabalhado de forma planejada, dialogada com objetivos a serem alcançados, o professor necessita ter conhecimento a respeito das potencialidades e das limitações das atividades com jogos em sala, buscando o alcance dos objetivos propostos, especialmente da apropriação do conhecimento. Entendendo – se que o jogo é capaz de contribuir nas noções de habilidades, no avanço da aprendizagem, e em várias outras dimensões da vida humana, acredita-se ser elemento importante a ser trabalhado na EJA.

### 2.3 O JOGO DIDÁTICO COM ADULTOS: O PROFESSOR COMO MEDIADOR DO PROCESSO

Rememorando ser o público alvo dessa pesquisa discentes pertencentes à faixa etária de jovens e adultos, idosos, faz-se necessário discutirmos sobre as particularidades deste público relacionado aos jogos. Soares (2013) afirma que qualquer jogo ou brinquedo é uma fonte natural de atração para a maioria dos adultos, o que é comum acontecer é que os adultos

de certa maneira escondem seu comportamento lúdico simplesmente por vergonha. Afirma ainda que o lúdico também é um traço do adulto, que não deve ser desprezado e sim valorizado, sendo uma característica tão peculiar aos seres humanos.

De acordo com Chateau (1984), nos jogos existem desafios para todas as idades, e para cada nível de conhecimento cognitivo, pois quase todas as pessoas carregam consigo a vontade de brincar, fato que é natural conservar tal desejo ao longo da vida. Ainda de acordo com o mesmo autor, o jogo para o adulto pode estar vivo e claro, no que se pode chamar de “interação lúdica com o novo”:

Uma espécie de atividade adulta que é idêntica ao jogo infantil. É a que empreendemos por puro prazer, em vista de um simples sucesso, sem nenhuma preocupação nem da obra de arte, nem de descobertas científicas, nem de treinamento. Nesse sentido, a maior das atividades novas podem ser como jogos para nós. Começando a desempenhá-las, sentimos um crescimento do nosso ser, nos afirmamos de uma nova maneira. Quer se trate de cultivar flores, de pescar, cantar, tocar um instrumento, de datilografar ou de dirigir um automóvel. Diante de tais atividades, nós nos encontramos no estado de criança que começa a empilhar seus cubos para construir uma nova torre. Sentimos brotar em nós uma frescura e um vigor de plantas novas, parece-nos que sobe ainda uma seiva rica e que nosso ser cresce em força e mérito. (CHATEAU, 1984, p. 84).

Frente a essa chave de leitura na qual compreende-se que o ser humano está sempre em construção, em todas as dimensões da sua vida, também no âmbito escolar, é por esse motivo, torna-se importante aproximar a ludicidade, os jogos, do público da EJA. Bem como, faz-se necessário, metodologias novas de ensino, capazes de incrementar e valorizar esse público, sem deixá-los desmotivados com os processos formativos. Nesse sentido, retomamos de forma sintética, o percurso de introdução dos jogos dentro do contexto escolar.

O grande nome da introdução dos jogos na educação foi Froebel que, de acordo com Kishimoto (1992, p. 42), “partiu do pressuposto de que, manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e Metafísica”. Importante destacar que o autor, preconizava os jogos para crianças, porém, mas acredita-se que sem infantilizar o público adulto e possível trabalhar com o lúdico e os jogos de forma significativa.

Mesmo, surgindo como uma ferramenta para balizar a educação de crianças, o conceito de jogo pedagógico se expandiu mundo a fora e atualmente abarca a todas as modalidades de ensino no Brasil, inclusive a EJA, pois se mostra relevante no alcance da aprendizagem.

A literatura revela que as atividades lúdicas são facilitadoras da aprendizagem, devendo fazer parte da prática educativa das escolas, envolvendo habilidades voltadas para o

cognitivo, para o social, o afetivo e o emocional. Também em escolas, que atendem à modalidade EJA, necessário se faz preocupação com os jogos, a ludicidade e os materiais didáticos que serão utilizados, visto a importância teórica/metodológica que trazem consigo.

Quando tal material respeita a pessoa humana na sua totalidade e nas individualidades tem-se um elemento eficaz de aprendizagem. Uma das propostas dos jogos em sala de aula é a interação social através do trabalho em grupo. Chateau (1987, p. 126) completa: “[...] o jogo é introdutório ao grupo social [...] Por ele, toma contato com as outras, se habitua a considerar o ponto de vista de outrem e sair de seu egocentrismo original”.

Desta feita, o trabalho com jovens e adultos também requer atenção quando o assunto é interação e contato com seus pares, pois todos possuem uma bagagem de conhecimentos prévios, que podem auxiliar em seus momentos de aquisição de conhecimento e também ser compartilhado com o outro.

Ressalta-se que Moura (1995, p. 49) “teve a preocupação de considerar o jogo como um importante instrumento de ensino, dando a ele a finalidade de participação”.

Define ainda que, quem vai diferenciar os tipos de jogo e a dinâmica de utilização em sala de aula, ou fora deste espaço, é o professor, é quem vai definir a dinâmica criada e o objetivo estabelecido para determinado jogo. Porém, defende-se que as escolhas do docente precisam dialogar com os discentes. Remete-se ao papel do professor como mediador da aprendizagem. De acordo, com Moura (1995) o jogo é visto como objeto, da mesma forma que o conteúdo, requer uma intencionalidade. Ele, tal qual o conteúdo, deve ser parte do projeto pedagógico do professor.

Ao utilizar o jogo como objeto pedagógico, o professor já tem definição, eleita (ou deveria ter) uma concepção de como se dá o conhecimento. Esta concepção tem como elementos principais o papel reservado a tipos de interações como fator de desenvolvimento e as ideias de que o conhecimento evolui, de que o ensino deve ser lúdico e de que o objetivo final é o conceito científico. Moura (1995, p. 49) considera ainda que é:

Possível classificar o jogo em dois grandes blocos: o jogo desencadeador de aprendizagem e o jogo de aplicação. Quem vai diferenciar estes dois tipos de jogo não é o brinquedo, não é o jogo, e sim a forma como ele será utilizado em sala de aula.

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.

Kodama e Silva (2004) entendem que, para efetivar um trabalho sistemático com jogos é imprescindível que os mesmos sejam propostos e trabalhados com a intenção de fazer o aluno exceder a fase da mera tentativa e erro, ou de jogar apenas por diversão. Por isso, é essencial a preferência por uma metodologia de trabalho que proporcione a exploração do potencial dos jogos no desenvolvimento de todas as habilidades (raciocínio lógico e intuitivo, social), o que pode ser feito por meio da metodologia de resolução de problemas.

Kodama e Silva (2004, p. 5) Avaliam que:

O uso de jogos representa uma mudança de postura do professor em relação ao que é ensinar, mudando seu posicionamento de comunicador de conhecimento para o de observador, organizador, consultor, mediador, interventor, controlador e incentivador da aprendizagem, do processo de construção do saber pelo aluno, em que ele só irá interferir com seus questionamentos, mas nunca para dar a resposta certa.

Com isto, o professor pode provocar a todos para participar das atividades, incentivando o companheirismo. Ele também, poderá delimitar a função que cada um terá na hora de jogar. O educador não pode ser autoritário, mas sim criador de situações que deem autonomia para os alunos exercitem e estimulem a exposição de opiniões.

O professor tem influência crucial sobre o desenvolvimento do educando, são suas atitudes que vão interferir fortemente na relação que irá estabelecer com o conhecimento. O próprio torna-se fundamental nesse processo em sala de aula, é ele quem dá o “tom” do desafio proposto e deve liderar a situação, ter a sabedoria de gerenciar tudo que acontece, tornando o meio mais favorável possível, desencadeando reflexões e descobertas.

Kodama e Silva (2004) remete 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.

Por ser algo complexo de entender é comum surgir dúvidas entre professores que buscam associar o jogo a educação, mas o que ocorre com frequência é a distinção entre jogo e material pedagógico, ou seja, o jogo ao ser aplicado em sala de aula, pode ser um meio para alcançar objetivos. Com base nos estudos referente ao assunto, é possível perceber aos poucos que quando levado para sala de aula objetos concretos os educandos se apropriam deles, como

meio para facilitar a aquisição de conhecimento, é perceptível o resultado positivo na tarefa docente.

Em relação ao jogo para pessoas adultas, para Soares (2013) o que diferencia algumas forma de jogo, em relação a diferentes faixas etárias é a finalidade, para um é brincadeira, para outro atividade de lazer, o adulto difere o jogo a partir da sua consciência, relacionando com aspectos de distração, jogo usado para se distrair, de forma voluntaria, ou seja jogo por vontade própria, sabendo –se que durante o ato de jogar pode-se entregar a fantasia distinguindo a mesma da realidade.

Nesse sentido o jogo para o adulto e a consciência que o sujeito adulto possui, esse dado, remete o entendimento que existe um público favorável, com o qual pode ser trabalhado o jogo didático.

### **3. SEÇÃO II – EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

#### **3.1 PANORAMA HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS/IDOSOS NO BRASIL: AVANÇOS E RETROCESSOS**

Abordar a trajetória histórica da Educação de Jovens, Adultos/Idosos no Brasil, a qual surge aproximadamente na década de 40, como política educacional que iniciou-se com a preocupação de ofertar escolarização a população excluída das escolas, foi uma tentativa do enfrentamento direto a questão do analfabetismo adulto.

A primeira iniciativa governamental para a educação de jovens e adultos foi a Campanha de Educação de Adolescentes e Adultos (CEAA), promovida a parti do ano de 1947 pelo Ministério de Educação e Saúde, com o objetivo de levar a “<sup>3</sup>educação de base” ao alcance de brasileiros analfabetos, tanto da zona urbana quanto para os da zona rural.

Durante a fase inicial de implementação da CEAA, houve a participação decisiva do Professor Lourenço Filho, tinha como ideário de educação entendida como segurança Nacional, era favorável à implantação da CEAA como uma mediada mas sistemática e orgânica por parte do Estado no combate ao analfabetismo.

Na condição de um dos organizador da Campanha, “era um dos principais personagens do meio educativo brasileiro, se encarregava de teorizar sobre a educação de Jovens e Adultos, vista como peça fundamental na elevação dos níveis educacionais da população”. (PAIVA,1983, p.184).

---

<sup>3</sup> "Entende-se como educação de base o conjunto dos ensinamentos destinados a promover a valorização do homem e o soerguimento das comunidades" (MEB, 1965:19).

Outra figura importante nesse contexto é Juscelino Kubitschek de Oliveira, então presidente da república, em 1958, convoca grupos de vários estados para relatarem suas experiências no “Congresso de Educação de Adultos”. Nesse congresso ganha destaque a experiência do grupo de Pernambuco liderado por Paulo Freire (GADOTTI, 2000). Este grupo se constituía em um movimento de educação voltado para o desenvolvimento da educação de adultos, com críticas muito fortes à precariedade dos prédios escolares, a inadequação do material didático e à qualificação do professor.

O momento também se caracterizou por inovações pedagógicas realçando uma educação com o homem e não para o homem. Sugeria uma renovação dos métodos e processos educativos, abandonando os processos estritamente auditivos em que o discurso seria substituído pela discussão e participação do grupo (PAIVA, 1973).

Juscelino criou a Campanha Nacional de Erradicação do Analfabetismo (CNEA) com o objetivo de diminuir os índices do analfabetismo, mas que por motivos financeiros foi extinta em 1963.

No ano de 1965, em oposição às ideias de Paulo Freire, surgiu em Recife a Cruzada Ação Básica Cristã (ABC), de caráter conservador e semioficial (HADDAD; DI PIERRO, 2000). Em 1967, o Movimento Brasileiro de Alfabetização (MOBRAL) e a Cruzada ABC, constituíram-se em movimentos concebidos com o fim básico de controle político da população, através da centralização das ações e orientações, supervisão pedagógica e produção de materiais didáticos (DI PIERRO; JOIA; RIBEIRO, 2001).

Em 1971 a Lei nº. 5.692 (BRASIL, 1971) regulamenta o Ensino Supletivo (esse grau de ensino visa a contemplar os jovens adultos) como proposta de reposição de escolaridade, o suprimento como aperfeiçoamento, a aprendizagem e qualificação sinalizando para a profissionalização, foram contemplados com um capítulo específico na legislação oficial. Na sequência outra conquista, é o Parecer do Conselho Federal de Educação nº. 699, publicado em 28 de julho de 1972 e o documento “Política para o Ensino Supletivo” que tiveram como relator Valnir Chagas, explicitaram as características desta Modalidade de Ensino.

A partir de 1985 com a redemocratização do país, o Movimento Brasileiro de Alfabetização (MOBRAL) é extinto e ocupa seu lugar a Fundação EDUCAR, com as mesmas características do MOBRAL, porém sem o suporte financeiro necessário para a sua manutenção, provocando sua extinção em 1990, ano que ocorre a descentralização política da EJA, transferindo a responsabilidade pública dos programas de alfabetização e pós-alfabetização aos municípios. Segundo Haddad e Di Pierro (2000, p. 121), ao comentar sobre a extinção da Fundação:

Representa um marco no processo de descentralização da escolarização básica de jovens e adultos, que representou a transferência direta de responsabilidade pública dos programas de alfabetização e pós-alfabetização de jovens e adultos da União para os municípios. Desde então, a União já não participa diretamente da prestação de serviços educativos, enquanto a participação relativa dos municípios na matrícula do ensino básico de jovens e adultos tendeu ao crescimento contínuo.

Em 1989 foram convocados especialistas para a discussão do Ano Internacional da Alfabetização definido pela UNESCO para 1990. Data em que foi fundada a Comissão Nacional para o Ano Internacional da Alfabetização (CNAIA), porém a mesma é desarticulada pela ocasião da extinção da Fundação EDUCAR. No ano Internacional da Alfabetização (1990), vários debates foram realizados por instituições governamentais e não governamentais no sentido de encontrar estratégias para erradicar o analfabetismo no Brasil.

A década de 90 foi marcada pela relativização nos planos cultural, jurídico e político dos direitos educativos das pessoas jovens e adultas conquistadas em momentos anteriores, e a descentralização da problemática, bem como a situação marginal da EJA nas políticas públicas do país (HADDAD; DI PIERRO, 2000). Nesta década, a articulação em torno da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996), reafirmou a institucionalização da modalidade EJA substituindo a denominação Ensino Supletivo por EJA. Esta mudança de denominação é fato controverso para alguns autores:

A mudança de ensino supletivo para educação de jovens e adultos não é uma mera atualização vocabular. Houve um alargamento do conceito ao mudar a expressão de ensino para educação. Enquanto o termo “ensino” se restringe à mera instrução, o termo “educação” é muito mais amplo compreendendo os diversos processos de formação (SOARES, 2002, p. 12).

Um marco legal da EJA, no âmbito do processo histórico, é 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, um grande passo segundo Nascimento (2004) foi o que:

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. (NASCIMENTO, 2004.p.32)

A oferta de cursos aos jovens e adultos proporciona oportunidade educacional apropriada, porém devem ser em consideração as características dos discentes, seus interesses,

condição de vida e trabalho. Os sujeitos da EJA em grande maioria “são pessoas trabalhadoras, com marcas de exclusão, de opressão em várias dimensões de suas vidas”. (NASCIMENTO 2004, p, 18). São pessoas que iniciam ou retornam ao ensino a partir do interesse próprio em estudar, aprender, buscar sua emancipação independente da fase da vida.

Contudo é comum encontrar na trajetória da EJA uma série de dificuldades, que veem comprometendo essa modalidade de ensino. Dificuldades essas que são marcadas segundo Nascimento (2004, p 51) “por enfrentamentos, contradições, embates políticos, pedagógicos.” configurando a realidade da EJA no Brasil como um campo marcado por disputas, como também avanços, retrocessos, dificuldades as quais devem ser enfrentadas na tentativa de melhorar o ensino.

É importante ainda ressaltar que, a educação de jovens e Adultos no Brasil sempre foi marcada por “movimentos ou iniciativas individuais de grupos, órgãos públicos e privados ou pesquisadores decididos enfrentar o problema da existência de uma enorme população que não teve a oportunidade de frequentar a escola regular” (PICONEZ, 2002.p.09).

Embora tenha ocorrido movimentos sem continuidade, os mesmo influenciaram de forma positiva nessa luta, foram a base para o surgimento de novas experiências com interesse em comum, com compromisso político enfrente a problemática da injustiça social caracterizada pelo enfrentamento do analfabetismo, da desigualdade.

Piconez (2002) retrata bem alguns aspectos que influenciam a desigualdade ao acesso, um vez que, a educação de jovens e adultos é um campo complexo, que envolve dimensão diferentes, tais como; social, econômica, política e também cultural, aspectos esses que estão relacionados a situação de desigualdade, a qual parte da população do país se encontra.

No Brasil os problemas de base da educação ainda não foram resolvidos, convivemos ainda com um grande número de pessoas não em situação de analfabetismo, o desafio se restringe a questões específicas, refletido a partir do fracasso da escola atual, atrelados também as dificuldades com a formação de professores, não os preparando na maioria das vezes; de forma competente para atuar com o processos de escolarização na EJA, e na de alfabetização para esse público.

Importante pensar as questões de cidadania, política e econômica dessa perspectiva, entendendo que “a escola tem que oferecer condições compatíveis com a função de dar acesso aos conhecimentos” (PICONEZ,2002, p.27). Proporcionar essa condição, é uma dificuldade, ao vivenciar de perto a realidade da sala de aula da EJA.

É necessário que se oferte uma educação pensada no perfil, e nos interesses dos alunos ingressantes, para que essa educação, seja de fato construtiva na vida desse grupo.

Segundo Piconez (2002.p. 10):

A problemática esteve sempre centrada no que seria necessário o adulto aprender dadas as exigências de um novo perfil de cidadão feitas pela sociedade atual [...] contemplou também a função social dos conteúdos e as possibilidades de aplicação escolar.

Essa sociedade requer que esses sujeitos sejam alfabetizados, no entanto, a realidade vai além, diverge em alguns aspectos, seja na falta de acesso ao direito a educação, ou na tentativa de criar esse novo perfil de cidadãos adultos/idosos.

Piconez (2002.p.15) afirma ainda que “Todos tem direito a educação, de ter oportunidade de apropriação do conhecimento, e principalmente todos devem ter direito ao desenvolvimento humano, direito esse tomado como oportunidade de ampliação da cidadania.”

[NA1] Comentário:

No entanto, nem todos tem a consciência crítica que devem estar inseridos nesse processo por direito. De acordo com Demo (1996, p.16) “Sem consciência crítica, conhecimento e participação não é viável o desenvolvimento humano, porque sequer a população se descobre com oportunidade”

É perceptível que o desenvolvimento humano desses sujeitos fica comprometido, pois sem consciência crítica, a qual se desenvolve também, com os níveis de escolaridade, fica limitado se posicionar mediante a luta por direitos, mais básicos, como a educação, questiona-se que se essa constituição não é intencional? O contraponto dessa visão é apresentada por Nascimento (2004), ao afirmar que;

Entende-se que os educando, jovens e adultos, deve se reconhecer como sujeito ativo, propositivo, autônomo capaz de contrapor-se às concepções dominantes, as quais implicam a continuidade de um contexto social e pedagógico conservador, articulado com propostas curriculares e didáticas alienadoras, pautadas em diretrizes e políticas compensatórias.” (NASCIMENTO, 2004. p. 19)

No entanto, para que o educando torne-se um sujeito crítico, ativo na sociedade é necessário que se entenda como tal, e para isso acontecer, esse modelo de educação compensatória, não pode continuar existindo. São pessoas de direito, como qualquer outro grupo da sociedade. Nascimento (2004) ressalta que a educação não deve se limitar apenas a escolarização do sujeito, e sim enxerga-lo como sujeito social com intencionalidade de humanização.

É importante que, as particularidades da EJA sejam levadas em consideração, pois exigem que se coloque em práticas, propostas pedagógicas condizentes com a realidade, ou seja repensar a educação é um desafio para aqueles, que se propõe na construção de uma educação emancipadora, capaz de considerar, o sujeito em todas suas dimensões.

Há muito para aprender sobre Educação de Jovens e Adultos, é um caminho longo a ser percorrido, a qual se faz em horizontes mais amplos:

Envolve a afirmação e o reconhecimento do direito de todos à educação; como direito humano e cidadão capaz de contribuir na construção de um projeto de sociedade democrática; enquanto princípio de inclusão dos sujeitos; como construção coletiva do conhecimento; elemento fundante que valoriza outros espaços formativos, para além do ambiente escolar; capaz de propiciar maior avanço rumo à democratização da educação e da sociedade. (NASCIMENTO.2004, p 51)

Vale lembrar que essa democratização almejada imprime a ideia de uma sociedade justa, na qual, a educação seja acessível para todos, sem exclusão de qualquer grupo social. O sujeito sendo educado na criticidade, de dentro pra fora. Como, diria Freire (2003), a educação deve ser concebida como uma prática de liberdade desse sujeito, tornando-o crítico, capaz de entender e analisar o contexto social e político que está inserido.

### 3.2 JOGO E LUDICIDADE; SUAS CONTRIBUIÇÕES NA FORMAÇÃO DO SUJEITO DA EJA

O primeiro significado do jogo é o de ser lúdico. O lúdico está presente em todas as atividades que despertem o prazer, a diversão, dentro desse contexto, o ato de ensinar e aprender; de forma lúdica, pode ser uma alternativa de desenvolver a aprendizagem. Nesse sentido, o educador pode e deve levar para sala de aula; o jogo didático, no intuito de educar, ensinar se divertindo e proporcionando a interação dos indivíduos uns com os outros.

No entanto, a tentativa de inovar a prática pedagógica usando o lúdico, não é de hoje, atividades aplicadas com caráter lúdico, na intenção de contribuir com a formação do sujeito, vem cada dia mais sendo introduzido na prática docente.

Castilho e Tonus 2008, fazem uma reflexão a respeito do papel construtivo, do uso de jogos e da recreação, pois ambos tem importância relevante no desenvolvimento do educando.

Afirmam ainda que, sem dúvida alguma é fundamental para a aprendizagem, que se desenvolva através da ludicidade, pois se amplia nos educandos, a iniciativa, a imaginação; o uso da criatividade e o interesse em participar.

Entender como se desdobra as contribuições do lúdico dentro das dimensões educativas, na educação de jovens e adultos/idosos é importante para o educador. Pois, constitui-se um fator, o a ser usado pelo mesmo como uma alternativa pedagógica, para proporcionar uma aula prazerosa e dinâmica, que irá de forma poderosa estimular a vida social e as atividades construtivas dos educandos. De acordo com Castilho e Tonus (2008, p.2):

Todos os tipos de jogos dão aos seres humanos a possibilidade de integração, quando estes são cooperativos, e a possibilidade também de ser usado como ferramenta auxiliar do processo do desenvolvimento cognitivo dos educandos, o jogo é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais.

Diante dessa afirmação, entende-se que o lúdico precisa estar presente em todas as fases do desenvolvimento humano, e porque não na vida escolar de Jovens e Adultos/Idosos. Já que, com atividades lúdicas, sujeitos são capazes de aprender, e de possibilitar que agreguem atitudes e valores, as quais levarão para a vida, é uma forma de trabalho que pode ser proposta pelo professor como componente que possibilita aquisição de conhecimento.

Nesse caso, o lúdico pode ser visto como recurso didático, podendo ser adotado em qualquer fase da educação escolar, é necessário que seja aplicado de forma consciente pelo professor, e para que o objetivo final de aprendizagem seja alcançado é importante que haja uma relação entre ensino, lúdico e aprendizagem.

Ressaltam ainda Castilho e Tonus (2008, p. 3) que “os divertimentos lúdicos, para muitos filósofos, psicólogos e educadores é o berço obrigatório das atividades intelectuais e do desenvolvimento das funções superiores, por isso é indispensável à prática educativa”

A partir das afirmações, apresentadas à cerca da ludicidade é possível reafirmar a sua dimensão educativa, e não é de hoje que sua importância é apresentada ao mundo. Filósofo como Platão já salientava que os jogos deveriam ser usados de maneira educativa, para ele “Jogo é tudo aquilo que pode ser apreciado pelo prazer que provoca”.

Os Egípcios e Romanos viam nos jogos um meio para que os jovens pudessem aprender com os mais velhos, desde de normas, valores e padrões da própria vida social. Nesse caso, o jogo pode ser considerado basicamente como um fenômeno cultural, o qual pode não somente proporcionar momentos de prazer como também enriquecer a evolução intelectual.

A importância e grande capacidade de contribuição com a aprendizagem, nas primeiras fases da infância, não seria diferente para o público jovem, adulto, idoso. Claro que requer acompanhamento e etapas dentro de um processo, para Castilho e Tonus (2008; p.2);

“O uso do lúdico como parte de uma metodologia educacional possibilita o desenvolvimento educacional de possibilidades, de forma harmoniosa, respeitando os aspectos biológicos e psicológicos em cada fase da escolaridade”. Portanto, as atividades lúdicas não deixam de ser essenciais, seu uso com alunos da educação de Jovens e Adultos é de fundamental importância, pois, proporcionam momentos de aprendizagem com descontração.

Para isso a responsabilidade por parte do professor, ao mediar da melhor forma o processo do jogo, as etapas, as atividades, para que haja a participação do coletivo. Assim, despertando e incentivando a comparação e aspectos do companheirismo nos educandos envolvidos.

Dentro dessa perspectiva, para extrair do jogo aspectos produtivos, precisa ser visto pelo professor, como um instrumento que facilite a aprendizagem, usado com objetivo, não de qualquer forma, solto e vago na aula. Por exemplo, é importante que seja inserido cuidadosamente, sempre complementando o conhecimento, respeitando as vontades, opiniões, sugestões dos sujeitos envolvidos.

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdo, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos seja assegurado (FIALHO, 2007, p. 16).

Esses aspectos, acima anunciados, tem o papel crucial, para que o lúdico aconteça, além do papel do educador, o qual é de proporcionar um ambiente propício para o processo, sendo importante mesmo a participação dos alunos.

Não se pode buscar com a atividade lúdica, somente objetivo educacional, pois possa ser apenas se caracterizar como atividades didáticas, a qual tem em sua finalidade apenas o produto e deixa de lado o que é realmente tem que existir junto como o *ludus*. Já que é nele que aparece a busca, descobertas, ações, objetivos, regras, normas que são apreendidas no ato de jogar.

O jogo aplicado com os adultos propicia fluir a criatividade, e a participação entre quem joga, o lúdico deve ser trabalhado de várias maneiras, em qualquer faixa etária, sendo claro, algo prazeroso, pensado de acordo com as disciplinas e conteúdo, tendo em vista, as

necessidades apresentadas pelos discentes e identificadas pelo professor, além de envolver objetivos, planejamento, bem como a aprendizagem.

A aprendizagem que é apontada por Lima (2009) que reafirma o lúdico como um processo permanente que começa no início da vida e somente acaba quando ela termina, o ser humano está em constante aprendizado, em cada situação ele é capaz de aprender, nunca é um ser acabado. É através da aprendizagem crítica, criativa que o ser humano torna-se capaz de transformar o meio em que vive. E nesse sentido, trazemos a próxima seção que faz o diálogo da educação na velhice, enquanto direito humano, a qual não deve atender apenas uma etapa da vida, mas deve se desdobrar ao longa da vivencia dos seres humanos.

### 3.3 EDUCAÇÃO NA TERCEIRA IDADE E OS DESAFIOS DO ENVELHECIMENTO

Temática emergente e ainda pouco teorizada, a educação na terceira idade, ainda representa um dos grandes desafios que essa população enfrenta, diante do aumento da população idosa no Brasil, situação que deveria exigir da sociedade uma nova organização, além da obrigação de rever seus projetos políticos, sociais, econômicos e educacionais, visando oferecer a esses indivíduos melhor qualidade de vida.

Neste cenário de desafios que envolve a velhice destaca-se a Política Nacional do Idoso, Lei Número 8842 promulgada em quatro (04) de janeiro de 1994, e o Estatuto do Idoso, Lei 10741, promulgada em primeiro (01) de outubro de 2003, as quais compõem as bases das políticas públicas brasileiras relativas ao idoso. Vale ressaltar que todo processo de elaboração e aprovação das duas leis pelo Congresso Nacional é resultado de muita pressão da sociedade civil sobre o poder legislativo.

O direito à educação, foco da presente discussão encontra-se no capítulo V, nos art. 20 a 25, os quais incluem também a cultura, o lazer e o esporte. O art. 21, afirma que, “cabe ao Poder Público criar oportunidades de acesso à educação, com adaptação de currículos, metodologias e materiais didáticos destinados aos idosos”, no entanto, o que se observa é a oferta de programas de alfabetização para jovens e adultos e não designados exclusivamente para a população idosa.

Destaca-se nesta discussão que existe uma particularidade no interesses dos idosos em relação a educação, pois à grande maioria dos adultos normalmente procuram a educação

visando uma melhoria de sua condição socioeconômica, ou para melhorar a perspectiva da intelectualidade, a procura parte por interesse distinto de ambos os grupos.

No artigo 22 constata-se a afirmativa legal da necessidade da inclusão de conteúdos voltados ao processo de envelhecimento nos currículos mínimos, dos diversos níveis de ensino formal. Contudo, é importante refletir, quanto à forma que esses conteúdos são trabalhados em relação ao tema velhice, pois muitas vezes o mesmo pode vir carregado de ideia preconceituosas, antiquadas, onde o idoso é colocado como um problema a ser resolvido. Além de toda essa questão estrutural sobre a velhice, existe ainda a limitação da oferta educacional ao idoso, enquanto problemática do processo de escolarização brasileira, que apesar das reformas ainda é conservador na oferta escolar para pessoas idosas.

Segundo Pontarolo e Oliveira (2010) o sistema formal de ensino privilegia a criança, o adolescente e o adulto, deixando o idoso para programas não obrigatórios. No que se refere à educação fica claro na redação do Estatuto do Idoso, uma atitude neoliberal do legislador, de negação de direitos, que coloca o Poder Público apenas como incentivador de medidas as quais deveriam ser prioridades do governo.

O Estatuto do Idoso embora seja um avanço na luta pelos direitos e consequente, dignidade, por vezes retrata a falta de descompromisso do Estado brasileiro, diante da base legal, pois o Estado que preconiza prioridade na ampliação das oportunidades educacionais, não busca na prática redução das desigualdades, o mesmo não se mostra firme na efetivação da lei. Cabe nesse caso, aos idosos e aos órgãos de controle social, se manterem na luta pela garantia de direitos e ficar atento quanto ao cumprimento do Estatuto do Idoso para que a educação dirigida a essa parcela da população não fique apenas no papel.

Neste sentido, Paulo Freire (2003) propõe uma reinvenção da escola em oposição a perspectiva da pedagogia da opressão, do neoliberalismo, com o intuito de superar a lógica elitista, classificatória e excludente. Para esse autor, a escola deveria ser o lugar de debate, de tomada de decisões, de construção do conhecimento, de sistematização de experiências, um centro de participação popular na construção da cultura. Atualmente, não somente o Estado, mas a sociedade necessita conhecer a realidade do envelhecimento, entender a exclusão desse grupo dos ambientes sociais, incluindo a escola.

Há vários desafios a serem enfrentados para inseri-los, apresenta-se a necessidade de resenificar a maneira de olhar para essa fase da vida, muitos pensam que envelhecer expressa dependência. Messy (1999, p.18) afirma que: “o envelhecimento é um processo que se inscreve na temporalidade do indivíduo, do começo ao fim da vida. É feito de uma sucessão de perdas e aquisições, à maneira dos movimentos vitais”.

Infelizmente ainda encontra-se uma falta de compreensão sobre o idoso, uma visão negativa de que envelhecer é ruim, ao contrário disso, são indivíduos cheios de capacidade, ativos, com descobertas e com possibilidades de integrarem em vida social.

Velhice refletida dentro da concepção ampla de educação, o autoconhecimento, enquanto um dos fatores no sentido das aprendizagens necessárias às pessoas idosas, na condição de seres sociais, os idosos também precisam compreender o meio no qual estão inseridos, a educação deve ser trabalhada numa visão crítica, além de compreensão da sua existência situando-se assim no mundo como ser ativo e interventivo.

A educação precisa contribuir no enfrentamento dos desafios e na busca por uma vida plena segundo Silveira (2009, p.22) “Viver plenamente é estar sempre pronto a se posicionar a responder a desafios e a ressignificar a própria existência. É aceitar, divergir, participar, envolver-se, estar presente, ousar novas experiências, ser propositivo, exercer a cidadania”.

Os idosos de hoje possuem mais alternativas de vida do que há alguns anos atrás, tem oportunidades de recomeço e lutar por direitos garantidos, a grande parcela traz consigo a preocupação do que está por vir na velhice com as limitações, ou de como será sua existência nessa fase da vida, no entanto, segundo Silveira (2009) uma grande parte não se prende ao medo da velhice, veem sim nela um momento oportuno para fazer planos, concretizar desejos e metas da vida deixadas para trás”, é uma fase de auto descoberta e de possibilidades.

A educação, tem um papel neste contexto, é nela que a maioria vê a chance de recomeçar, vista para eles como liberdade de propor novos planos e realizar projetos de vida, construindo continuamente novas possibilidades, fortalecendo-os com a coragem que precisam para romper os medos e compor o novo.

No processo existencial, acontecem perdas em todas as idades, muitos são os desafios para desfazer os mitos e preconceitos geradores de atitudes e decisões que reduzem ou eliminam a possibilidade de serem seres felizes na velhice. É válido se repensar como alguém capaz, de forma a preservar como valores fundamentais a autonomia, a criatividade, o respeito, a dignidade, reforçando e recompondo as motivações do viver.

É preciso, portanto aprender a ressignificar permanentemente as maneiras de olhar, sentir, pensar, agir e sonhar, procurando exercer de modo pleno, a condição de cidadãos, no cumprimento de seus deveres e na defesa de seus direitos, em todas as fases da vida, inclusive na velhice. Segundo Silveira (2009);

Sabemos que dos sonhos sonhados nem todos se farão realidade, mas mesmo assim, precisamos acreditar, ousar e ser perseverantes, enfrentando as dificuldades, lutando pelas utopias possíveis, abrindo sempre novos caminhos ou percorrendo de modos diferentes os trajetos que no cotidiano vão se tornando rotineiro. Temos que viver e nos educar para que a velhice seja vivida com prazer assim como cada etapa da vida levando em conta suas especificidades. (SILVEIRA. 2009, p.24)

É fato que ainda é preciso trabalhar o tema do envelhecimento com a sociedade em geral, até mesmo com a própria população idosa para que os mesmos se sintam seres capazes, já que muitos idosos incorporam em si preconceitos com relação à sua capacidade de aprender.

Rememora-se que, equivalente à essa questão da capacidade de aprender está o preconceito que a sociedade capitalista imprime nas pessoas, onde o idoso ainda é visto como não produtivo, no que concerne à educação, pois para que aprender ou ensinar alguém que não trará benefícios lucrativos à sociedade?

Muitas vezes o idoso acaba aceitando esse rótulo de improdutivo e desiste de viver, de aprender, de ensinar, acaba sentindo receio sobre a vontade de voltar a estudar. Daí a importância de se promover uma conscientização não só da sociedade, mas também dos idosos quanto às possibilidades no acesso do idoso ao meio educacional.

O acesso à educação deve ser visto como um fator de crescimento, de conhecimento, de interação, de novas descobertas e vivências, elementos essenciais à preservação e manutenção de uma vida mais produtiva e saudável. Vale lembrar que a educação ou o aprender para o idoso tem outro sentido e objetivo. Procura-se a escola não mais para obtenção de diploma e sim para estabelecer canais de comunicação com a sociedade.

A educação é um caminho de reintegração social, dado que a perda de funções deixa o idoso com um mínimo de alternativa de atuação social. É importante ressaltar também que a volta à escola é baseada pelo interesse na qualidade formativa da educação, e é notório que a aprendizagem se realiza continuamente em todas as situações que se apresenta ao ser humano é esse aspecto que deve ser levado em consideração por todos. Paulo Freire (2003) reforça a importância da educação constante quando coloca que:

Diferentemente dos outros animais, que são apenas inacabados, mas não são históricos, os homens se sabem inacabados. Têm a consciência de sua inclusão. Aí se encontram as raízes da educação, como manifestação exclusivamente humana. Isto é, na inconclusão dos homens e na consciência que dela tem. Daí que seja a educação um que fazer permanente. Permanente, na razão da inclusão dos homens e do definir da realidade. (FREIRE, 2003, p.73)

Partindo do pressuposto que a o envelhecimento humano vem alcançando um aumento significativo, nota-se a preocupação diante dessa temática, mesmo que ainda se tenha muito o que fazer, pode-se considerar que já houve melhorias, no que se refere à educação requer ainda muito trabalho e implementação em todos os níveis, e principalmente em relação à população de idosos.

A Política Nacional do Idoso e o Estatuto do Idoso são grandes conquistas para toda a sociedade, é fundamental que os idosos e suas organizações continuem se mobilizando a favor da implementação de políticas públicas relativas a Terceira Idade, em todos os setores.

#### **4.SEÇÃO III - DADOS OBTIDOS ATRAVES DA OBSERVAÇÃO, APLICAÇÃO DE JOGOS E ENTREVISTA COM SUJEITOS DA PESQUISA**

##### **4.1 ANÁLISE DOS RESULTADOS**

A seção de análise dos dados tem por objetivo organizar e sintetizar os dados coletados e, obviamente, atingir os objetivos propostos. Para tentar compreender a importância dos jogos didáticos, dentro da modalidade de educação de jovens e adultos, no Grupo de Educação da Terceira Idade, como indicado no início da pesquisa, analisaremos os dados coletados através de três eixos de análise: *<sup>1</sup>Potencialidades do jogo apresentada pelos sujeitos da pesquisa; <sup>2</sup>limitações apontadas e percebidas durante aplicação dos jogos e <sup>3</sup>sugestões e possibilidades possíveis na utilização do jogos na educação de jovens e adultos.*

No que se refere à proposição da pesquisa que foi o uso de jogos didáticos na educação de pessoas adultas/idosas, apoia-se o referencial teórico em Kishimoto (1996,2011) e os demais autores citados anteriormente, tomando como pano de fundo as ideias os pensamentos por esses pressupostos. Em relação aos princípios da Educação de Jovens e Adultos, pode-se verificar o diálogo com apoio nos pensamentos de Nascimento (2004) e Piconez (2002), dentre outros.

Na sequência, serão apresentadas as questões relativas à observação da turma do GETI, suas características, assim como as potencialidades e dificuldades do jogo que os alunos manifestaram frente a respectiva proposta, ou seja, as impressões que obtivemos durante a realização das atividades, englobando o olhar do sujeito e as estratégias usadas para a aplicação do jogo didático.

#### 4.1.2 OBSERVAÇÃO E RELATO DE ENTREVISTA DOS SUJEITOS DO GETI

A observação se deu no primeiro momento da pesquisa, com intuito de conhecer quem são os discentes do programa, uma tentativa de entender os motivos que levam esse público a retornar a escola.

Os principais motivos identificados que levaram os alunos a retornarem à escola, ou até mesmo estudar pela primeira vez, foi a necessidade que sentiam de se entenderem como parte da sociedade, a busca por autonomia e sentimentos de liberdade, o que é persistente na fala da maioria dos sujeitos entrevistados, a educação vista como a melhor opção para alcançar essa emancipação que almejam, como estar presente nas respectivas falas dos discentes ao dizer que:

*Primeiro ano que estudo, na adolescência eu não tive a oportunidade, as coisas eram mais difícil, eu vim porque queria aprender alguma coisa, tenho inveja nisso aí das pessoas é a única coisa que invejo, sabe? Poder sair e ler tudo. (JOSÉ, 56 anos)*

*Vim estudar agora nessa idade porque eu não sabia ler e nem escrever, agora já sei fazer meu nome tudinho, conheço as letras quase tudo, meu sonho é ler e escrever direitinho. (ALINE, 60 anos)*

Notamos nas falas, que entre os discentes do GETI, encontram-se pessoas que não tiveram oportunidade de estudar quando crianças, e aproveitam agora a fase adulta para dar início ao seu processo de escolarização, tal qual se configura um sonho para eles, de acordo com suas falas.

No segundo momento, dialogamos com a professora titular da turma, coletando então informações para nortear a elaboração do material que seria trabalhado em sala de aula, feitas as organizações necessárias aos conteúdos abordados de acordo com os aspectos curriculares já trabalhados pela professora.

Houve também um cuidado em identificar quais eram as principais dificuldades dos alunos, em relação aos conteúdos, daí a preocupação em levar jogos que fossem proporcionar de fato uma ressignificação e complementação na aprendizagem.

#### 4.1.3 COMO OCORREU O PROCESSO DE APLICAÇÃO DOS JOGOS DIDÁDICOS EM SALA DE AULA

A coleta de dados ocorreu mediante a aplicação de cinco jogos didáticos, sendo eles; *Caça Palavras*, *Jogo Caçando Vogais*, *Bingo de Silabas*, *Corrida Matemática* e *Jogo da Palavra Secreta*, os jogos foram inseridos nas aulas com finalidades educativas, confeccionados de acordo com temáticas interdisciplinares, apresentando a possibilidade de diferenciar-se, introduzindo não apenas jogos matemáticos como de costume, jogos diversificados, todos com a intenção de promover situações de ensino e aprendizagem de forma lúdica.

A pesquisa proporcionou identificar a capacidade do jogo de contribuir com a construção do conhecimento dos alunos da EJA, portanto se foi pensado no jogo como instrumento de apoio pedagógico, constituindo elementos uteis na ampliação de conteúdos já estudados anteriormente nas aulas, trabalhando junto as dificuldades apresentadas pelos mesmos.

Houve uma preocupação na organização curricular para que o jogo viesse a complementar a aprendizagem, notou-se que o jogo nunca deve ser introduzido de forma solta, sem ser previamente pensado pelo professor, o mesmo deve se envolver ao longo de todo o processo e execução, sendo o mediador e proporcionando que o conhecimento seja construído.

Um ponto importante observado é que os jogos devem ser experimentados pelo docente antes de ser aplicado em sala de aula, evitando assim surpresa ao longo da sua execução com os educandos.

O jogo foi apresentado previamente para a turma, assim como o assunto nele abordado, feito um resumo breve do conteúdo que estaria presente no jogo, além de atividades sobre as temáticas que antecederam o jogo.

Segundo Fialho (2007) é conveniente que o professor prepare antecipadamente algumas atividades relacionadas aos conteúdos desenvolvidos no jogo, para que este tenha realmente um valor significativo, enquanto objetivo educacional e pedagógico. Claro que não há necessidade de uma quantidade exagerada de atividades, pois desta forma ele evidencia que o discente perde o interesse pelo jogo por sentir-se na obrigação de jogar apenas para aprender.

Após a atividade, dava-se início a explicação das regras do jogo e a verificação da compreensão dos discentes, pois quando o aluno não entende não apresenta interesse em participar. De acordo com Soares (2013), os jogos de um caráter geral trazem consigo, problemas e desafios de vários níveis e que solicitam diferentes estratégias, sendo todos esses detalhes delimitados por regras, ou seja, do mesmo modo que as regras vão estabelecer detalhes para que o jogo avance, será obrigatório o jogador dominá-las para que possa agir.

A experiência do jogo usado com educandos da educação de jovens e adultos nos proporcionou verificar que mesmo numa classe em que os discentes não sejam mais crianças, o jogo pode se fazer presente nessa modalidade de forma significativa, pois proporciona o convívio em grupo e com regras, fazendo com que todos aprendam o sentido de comunicação entre si e vivam em comunidade de maneira civilizada. Este ponto é importante frisar devido à diversidade de público que encontra-se presente nas classes da EJA. Com isto, faz-se necessário ressaltar que Moura (1995, p. 49):

Teve a preocupação de considerar o jogo como um importante instrumento de ensino, dando a ele a finalidade de participação. Define ainda que quem vai diferenciar os tipos de jogo e a forma como ele será utilizado em sala de aula, é o professor, que determina a dinâmica criada e o objetivo estabelecido para determinado jogo.

Mais uma vez remete-se ao papel do professor como mediador da aprendizagem. É dentro desses aspectos apresentados que os jogos foram inseridos na turma da Primeira Etapa da EJA do GETI. Em seguida apresentaremos os jogos aplicados e os exemplos que citaremos constituem jogos confeccionados com materiais alternativos, de fácil acesso e baixo custo.

#### I- JOGO CAÇA PALAVRAS

O primeiro jogo aplicado com os alunos foi o “Caça Palavras” dentro da disciplina de ciência, abordando o tema das “Partes das Plantas”, de início o assunto que seria trabalho no jogo foi exposto em uma breve explicação, aplicado em seguida uma atividade no quadro com questões norteadoras, as quais seriam respondidas pelos discentes após jogarem. O caça palavras desafia o educando a fazer a junção de sílabas variadas para formar palavras em sentidos diversos, no caso aplicado, palavras sobre as partes da planta. Desta forma, assim que conseguissem localizar as palavras, o educando deveria usar uma linha conforme na imagem, e marcar as palavras encontradas no tabuleiro. O jogo se deu com a turma dividida em dois grupos, venceria quem localizar-se primeiros todas as palavras solicitadas a partir de imagens no tabuleiro.

O jogo foi confeccionado com matérias pedagógicas e recicláveis, composto por dois tabuleiros onde apresentavam letras coladas de forma aleatórias, imagens ao redor do tabuleiro, configurando as partes das plantas, tais como; (folha, caule, fruto, raiz, flor e semente).

**Figura 1- Jogo caça palavras**



Acervo do autor (2017)

## II- JOGO FALTANDO VOGAIS

No segundo jogo aplicado com a turma, trouxe a disciplina de língua portuguesa, trabalhando as vogais, no primeiro momento foi feita uma abordagem sobre o assunto, lembrando o conteúdo já estudados por eles durante o semestre, e no segundo momento o jogo faltando vogais, é em sua forma, uma variante do material Faltando Letras, pois se apresenta como fichas aparecendo apenas as consoantes da palavra, os jogadores divididos em duplas terão que preencher as vogais de acordo com o lance no dado de vogais durante a rodada. O jogo compõe-se de quatorze fichas de palavras, com espaços para serem preenchidos, e um dado de vogais (contendo as cinco vogais gráficas e uma face neutra, sem nada).

O jogo foi confeccionado com EVA, papel cartão e caixa de papelão.

**Figura 2- Jogo caçando vogais**



Acervo do autor (2017)

### III- BINGO DE SILABAS

O terceiro jogo introduzido na aula, “Bingo de sílabas”, ainda contemplando a disciplina de Língua portuguesa, tal qual segundo a professora titular da turma os discentes apresentavam maior dificuldade, no que se refere a leitura e escrita, a aula se iniciou com a professora da classe, abordando a temática das vogais e a junção das sílabas, propondo uma atividade no quadro para que os discentes formassem as palavras de acordo com a explicação e orientação. Após a conclusão da atividade, foi então a hora de aplicar o jogo para complementar a aprendizagem. De início explicamos as regras do bingo e então o jogo começou.

O mediador do jogo sortearia a sílaba e em seguida falando e escrevendo no quadro as possíveis combinações de palavras, de acordo com o mapa das sílabas, venceria quem completasse primeiro a sua cartela. O bingo de sílabas contendo dezesseis cartelas feitas de papel cartão, com sílabas impressas coladas, e lacunas a serem preenchidas, lembrando que este preenchimento significa formar todas as palavras da cartela com as sílabas sorteadas.

**Figura 3- bingo de silabas**



Acervo do autor (2017)

#### IV- CORRIDA MATEMATICA

O quarto jogo apresentado a turma se situa na disciplina de matemática, o qual trabalhou adição e subtração, uma das dificuldades da turma, no primeiro momento a aula foi ministrada pela professora titular, a mesma trabalhou a adição e subtração em questões relacionadas ao cotidiano dos alunos, para facilitar a compreensão já que os discentes da EJA possuem vivencia em situações rotineiras onde se faz necessários conhecimentos básicos dos princípios matemáticos. Buscou usar a experiência de vida dos alunos para que eles pudessem usar no seu dia a dia o conhecimento adquirido.

No segundo momento da aula, aplicado o jogo, onde o professor dividiu a turma em quatro equipes, entre elas a azul, vermelha, amarela e verde, o professor escolherá quatro participantes de cada grupo para iniciar, o jogo é composto por três dados onde trabalharia o jogo de sinais, adição e subtração, ao jogar os dados, o valores seriam somados ou subtraídos de acordo com o comando do terceiro dado pelo participante, o qual deverá responder, acertando andar uma casa e errando ficará onde está, as respostas serão apenas para o participante da rodada e não poderá ter ajuda do grupo, o primeiro a chegar ganhará o jogo. O jogo proporciona desenvolver a aprendizagem, agilidade e o raciocínio, incentiva os educandos a calcular mentalmente o resultados das operações usado na finalidade de desenvolver a aprendizagem.

Figura 4- corrida matemática



Acervo do autor (2017)

#### V- PALAVRA SECRETA

O último jogo desenvolvido na quinta aula foi o da “Palavra secreta”, retornando a disciplina de Português, o jogo trabalha os encontros vocálicos, feita uma seleção dessas palavras. O mediador escolhe a palavra que vai ficar secreta, no caso palavras com encontro vocálicos, o mediador entrega as tampinhas e coloca no espaço de início, cada participante terá suas fichas para preencher os círculos a cada acerto de palavra por rodada, quem for errando a letras avança uma casa e se chegar ao centro ficará fora da rodada, vence quem preencher toda a trilha com as fichas. O objetivo desse jogo é fazer com que os participantes que estiverem envolvidos no jogo, descubram o nome da palavra que se encontra em segredo e sejam capazes de identificar.

**Figura 5- Palavra secreta**

Acervo do autor (2017)

#### 4.1.4 POTENCIALIDADES DO JOGO APRESENTADA PELOS SUJEITOS DA PESQUISA

Durante a aplicação do primeiro jogo em sala de aula o “Caça Palavras” o que chamou atenção de início foi a grande expectativa dos discentes em relação ao jogo, trouxe curiosidade e entusiasmo durante a exposição do jogo em sala.

De acordo com Soares (2013), a excitação inicial dos alunos é perfeitamente compreensível, ao se levar em consideração o aspecto pertinente ao “novo” é de se esperar que os educandos fiquem ansiosos e inquietos diante de qualquer novidade. Os discentes se mostraram bem dispostos a participarem do jogo.

Foi solicitado aos discentes que se separassem em dois grupos, o que foi feito com a ajuda da professora titular da turma para que ficasse equilibrado na questão de educandos que já estão mais avançado na alfabetização, o jogo continha dois tabuleiros. Em seguida as regras foram explicadas de forma clara para todos os alunos, foi dando início então ao jogo como referido anteriormente.

Percebe-se que ao vivenciarem a experiência com o jogo, o assunto ficou mais fácil de ser assimilado como relata “José” em sua fala;

*É muito bom o joguinho porque isso aí vai melhorando a mentalidade da gente, vai procurando, tentando e tentando e vai seguindo as regras e entendendo alguma coisa, com certeza isso ajuda, tem muita gente que não sabe, aí quer dizer que ele vai aprendendo por onde a árvore respira, muita gente não sabe o que é isso né verdade? Quero mais jogo com certeza! (José, 56 anos)*

Ao expressar sua experiência com o jogo “José” expõe alguns benefícios de aprendizagem que lhe foi contributivo, como no que se refere a possibilidade de assimilar pelas tentativas e pelas regras, o que é um aspecto do jogo levantado por Kishimoto (1996, p.88), “Os sujeitos, ao jogar passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimento vinculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para aprender os conhecimentos futuros” fica evidente que as regras carregam em si um fator que propõe a aprendizagem de forma segura, segundo Chateau (1987), é através da regra que o discente vai encontrar instrumento mais seguro de sua afirmação, pela regra, ela manifesta a permanência de sua vontade, de sua autonomia.

Os jogos de tabuleiro como no caso, apresentam desafios que estimulam a exercitarem a memória e a atenção, além de instigar a competição e a cooperação algo bastante relevante.

Nota-se ainda que uma das potencialidades do jogo além das regras, se apresenta ao permitir a presença do contato direto com algo concreto, até mesmo ilustrado por imagens, que fazem com que os jogadores conheçam as características das plantas, o que permitiu a associação do conhecimento interno com o real.

Na fala do discente “Antônio” podemos notar onde o jogo contribuiu para a aquisição do seu conhecimento, o mesmo aponta o motivo que o fez gostar do jogo:

*Eu gostei porque foi muito interessante pra mim fazer um caça-palavras, algo assim pra ter contato eu acho mais fácil de aprender, eu sempre vejo a fruta né, mas não sabia de onde vinha o fruto, agora eu já sei de onde vem. (Antônio, 15 anos)*

Ele afirma que o jogo lhe propõe aprender algo novo, e nos faz perceber que a metodologia usada, como trazer para sala de aula material concreto facilita a aprendizagem. Além de colaborar com as atividades das disciplinas o educando é levado a exercitar suas habilidades mentais, fazendo com que eles evoluam suas ideias e conhecimento a respeito de algo.

Um ponto importante notado é que todo jogo pode ser adaptado de acordo com o público, contexto e recursos disponíveis, quantidades de participantes e demais fatores, a prova disso é que os jogos foram aplicados com todos os alunos da turma, com faixa etária diferentes, as vezes quantidades reduzidas e inclusive com os alunos que apresentavam alguma deficiência, o que não foi impedimento para que participassem. Podemos conferir na fala do “Francisco” com deficiência Intelectual, onde nota-se o entusiasmo apresentado por ele;

*Foi muito bacana jogar, eu conseguir aprender, aprendendo, achando, foi muito legal, achei a foiá, a fruta, acertei tudinho eu e o rapaz aqui, foi bom. (Francisco, 22 anos)*

Além dessa facilidade de ser adaptado para diferentes públicos, pode ainda ser atrelado ao jogo outro benefício no que diz respeito a presença de interdisciplinaridades o que era um dos objetivos da pesquisa, uma vez que os jogos permeiam em assuntos que permite ser trabalhado diversas áreas do conhecimento, apesar da temática do primeiro jogo dentro da ciência, traz ainda a potencialidade de oferecer dimensões de aprendizagem na leitura, escrita, raciocínio lógico, e possibilita a socialização entre os participantes, é nesse sentido que a aprendizagem se constrói.

Nos demais jogos aplicados a maioria dos discentes entrevistados demonstraram em suas falas pontos positivos, como quando ele se veem inserido em meio aos outros, percebe-se como capazes de aprender, mesmo errando, contam com a intervenção do colega ou do professor como podemos conferir nas respectivas falas após o Jogo do Bingo de silabas:

*Eu gosto de bingo né, é divertido, e jogar assim na escola com o professor e meus colegas achei diferente, mas é algo bom porque facilita a gente conhecer as silabas, as letras, mesmo errando a gente aprende, pra mim não foi difícil. (Maria, 58 anos)*

*Foi bom jogar, pude aprender mais um pouco sobre formar as palavras, é uma maneira mais fácil de aprender pra mim, como é um bingo educativo todo mundo pode errar né, tem o professor pra ajudar aí a aula fica mais legal. (José, 56 anos)*

Ao longo dos cinco jogos, o foco foi trabalhar a dimensão lúdica junto à dimensão educativa o que percebemos que foi alcançado nas falas dos educandos, no que diz respeito à condição dos erros, percebemos que o jogo apresenta o sentimento de redução do fracasso, pois eles se sentem mais confiantes, sem consequências frustrantes para quem joga. O jogo tem esse aspecto de favorece o aprendizado na escola, tanto pelo erro, quanto pela tentativa de resolução do problema, pois estimula quem joga a pensar. O que já foi afirmado por Kishimoto (2011):

O jogo pode ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e busca de solução. O benéfico do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de repostas, em não constranger quando se erra. (KISHIMOTO, 2011.p.20-21

Algo interessante percebido é que há uma preocupação por parte de alguns alunos que estão em níveis avançados de aprendizagem em relação aos outros, pois, diante da dificuldade que o colega apresenta, eles próprios tentam explicar o jogo para aquele que não está conseguindo, acabam repetindo as regras e ajudando a forma as palavras como no jogo “Faltando Vogais”. Conforme nas falas a seguir da “Maria” e “Aline” respectivamente pode-se constatar isso;

*Eu gostei do jogo porque não sentir dificuldade nenhuma, até ajudei meus colegas da outra dupla quando a gente tinha terminado o nosso.* (Maria, 58)

*A gente foi se ajudando e conseguiu completar todas as palavras, eu e meu colega, fomos bem eu acho.* (Aline, 60 anos)

Fica claro que o jogo propõe e estimula posturas participativas e cooperativas, valorizando a coletividade, capaz de contextualizar a problemática sendo que permitiu que os alunos criem discursos com seus colegas na tentativa de elaborar estratégias para resolver o problema.

Vale ressaltar que foi crucial a mediação do professor, é importante que o jogo seja observado pelo docente quando acontece, o mesmo deve levantar questionamentos e fazer intervenções as quais ajudam a analisar e compreender o desenvolvimento do raciocínio do aluno, cabendo assim a ele intervir pedagogicamente quando julgar necessário.

O jogo sendo usado de maneira educativa pelo professor segundo Kishimoto (2011, p.23) deve apresentar uma “estruturação da noção de jogo educativo, uma mistura da ação lúdica e a orientação do professor, visando objetivos como aquisição de conhecimento e o desenvolvimento de habilidades” o qual usado correto pode contribuir nas noções e avanços com discentes da EJA.

Ao longo da aula o mediador teve o papel de solicitar que os participantes trocassem informações, é o professor quem deve conduzir o melhor caminho para que o jogo flua, ele deve demonstrar apoio e auxiliar a turma em todo o processo. Foi o que facilitou bastante a compreensão dos discentes, eles contavam sempre com sugestões e informações repassadas pelo professor.

Podemos constatar então que a função do jogo vai muito além de auxiliar no repasse de conteúdo nas escolas, vincula-se em transformação significativa nos processos de ensino e aprendizagem, intermediando o desenvolvimento dos distintos potenciais do ser humano, independentemente da idade do discente. A escola é um espaço que carrega em si aspectos relevantes na possibilidade de implementar jogos educativos Chateau (1984, p.96) aponta que:

A escola é considerada como espaço que tem uma natureza própria do jogo e do trabalho, e ao incorporar característica tanto do trabalho como do jogo, ela é capaz de criar a modalidade do jogo educativo com o objetivo a estimular a moralidade, o interesse, assim como a descoberta e a reflexão.

Diante dessas reflexões é claro que o jogo não pode ficar de fora do ambiente educacional, e das atividades pedagógicas, para Kishimoto (1996), a ideia acerca do fato de que os sujeitos são capazes de aprender através do jogo é de que ele seja usado como instrumento pelo professor em sala de aula, desta forma as situações de jogo são vistas como parte das atividades pedagógicas, pois são considerados por ele elementos estimuladores no processo de desenvolvimento educacional do educando.

Conforme já ressaltamos em parágrafos anteriores, é importante salientar que a voluntariedade esteve presente desde o início da etapa da aplicação dos jogos didáticos, usada como uma estratégia, dá a liberdade de escolha para os alunos de participarem ou não do jogo.

Huizinga (1951) postula a natureza livre do jogo, ele coloca o jogo como atividade voluntária do ser humano, se caso imposta deixa de ser jogo. Não tivemos nenhum caso de alunos que manifestaram desinteresse em participar da referida atividades, não, no primeiro momento.

Ficou visível durante o jogo expressões de contentamentos por parte dos discentes, o que ficou bem evidente através de gestos, tais como, palmas, gritos, abraços, vibrações com a mão para cima, entre outros. Soares (2013), alega que o divertimento e o uso de jogos em ações pedagógicas sempre trazem resultados nos quais os adultos ou jovens envolvidos acabam se sentindo como crianças novamente, ao brincarem, esquecem a ideia errônea de que não é possível se divertir brincando por serem adultos.

Esses resultados mostram que o jogo eleva o interesse dos alunos independentemente de serem adultos, no entanto é importante ressaltar, o cuidado que se deve ter para com essa faixa etária, pois o jogo não pode ser infantilizado.

Diante das falas dos participantes e também das conversas realizadas ao longo da pesquisa com os alunos da turma, é possível perceber que a utilização do jogo, promoveu um resultado satisfatório relacionado ao interesse, motivação e aprendizagem do conteúdo. O que nos remete a certeza de que o jogo deve ser visto como um importante aliado para o ensino na Educação de Jovens e Adultos.

#### 4.1.5 LIMITAÇÕES APONTADAS E PERCEBIDAS DURANTE APLICAÇÃO DOS JOGOS

No decorrer da pesquisa onde o jogo se fazia presente, usado como uma metodologia alternativa para enfrentar as dificuldades de aprendizagem dos discentes da EJA, alunos esses que dentro do contexto de educação de jovens e adultos no Brasil perpassa por um número significativo de evasão escolar, tida como uma modalidade de ensino defasada e cheia de desafios, o jogo foi um instrumento usado com a finalidade de reduzir as dificuldades de ensino e aprendizagem, no entanto é importante esclarecer algumas limitações apresentadas pelos sujeitos da pesquisa.

No que se refere ao jogo, nem tudo ao longo da aplicação se deu de maneira positiva, é possível verificar nas falas de alguns educandos limitações e dificuldades, as quais devem ser levadas em consideração para que o jogo didático seja introduzido no âmbito educacional da melhor forma. A pesquisa quem tem como objetivo principal salientar as potencialidades do jogo e suas contribuições na aprendizagem quando usado como recurso pedagógico, porém busca ainda apontar onde deve ser melhorado ao ser levado para sala de aula com discentes da EJA.

Durante o contato dos alunos do GETI com o jogo, houve sim situações presentes no que se refere as limitações do jogo, apresentada pelos participantes, iremos agora pontuar as que ficarão evidentes durante toda a pesquisa. São elas, desinteresse de uma minoria e dificuldade de jogar por ainda estar em processo de alfabetização, vale ressaltar que um dos aspectos apresentado da limitação como o desinteresse verificado, não se deu inicialmente, foi observado apenas após o segundo jogo aplicado em sala.

Onde percebemos que havia a necessidade de mudar algumas regras do jogo para estimular o espírito de competição, para voltar a despertar o interesse perdido do aluno, pois, os adultos se sentem estimulados a aprender para ganhar jogo. Jogar só por jogar não adianta é importante sistematizar os conteúdos e o mérito do vencedor para que eles não percam o interesse em jogar. Podemos conferir isso nas seguintes falas das alunas:

*“Só não foi melhor porque eu não ganhei, eu queria ganhar sabe? Mas não foi dessa vez.” (Aline, 60 anos)*

*“Pode até ser bom, mas não conseguir jogar, eu não conheço quase letra né, ainda não sei escrever e pra mim jogar assim em vão também não adianta eu jogar, aí é bom quando a gente joga que sabe que pode ganhar, mas aí eu não consegui, não joguei mais.” (Rose, 42 anos)*

As falas dos sujeitos nos remete a ideia que o educando se sente mais seguro para jogar quando já é alfabetizado, quando já possuem certo nível de desenvolvimento cognitivo, essa ideia afirma-se no pensamento de Kishimoto (1996, p.87) onde ele diz;

Para haver aprendizagem é necessário que o aprendiz tenha um determinado nível de desenvolvimento, tal crença pode colocar o educador na posição dos que apenas promovem situações desafiadoras para os sujeitos em situação escolar. Desta maneira, as situações de jogo são consideradas como parte das atividades pedagógicas, porque são elementos estimuladores do desenvolvimento.

Como vimos, mesmo que o jogo seja capaz de proporcionar o desenvolvimento por meio de sua manipulação, evidencia que isso só ocorre se inserido de forma correta, tendo o professor como mediador. Outro ponto que podemos notar nas falas é a necessidade deles em ganhar o jogo, o sentido de terem alguma recompensa além do aprendizado, o que por eles não é visto como suficiente.

Kishimoto (1996, p.93) traz ainda que “a dúvida sobre se o jogo é ou não educativo, se deve ou não ser usado com fins didáticos, poderia ser solucionada, se o educador tomasse para si o papel de organizador do ensino” é nessa perspectiva que apresenta-se a importância do educador, ele é primordial na metodologia usada em sala de aula, tem o papel de suma importância, é quem deve organizar antes e durante, para isso o mesmo tem que ter consciência ao mediar ações.

Cabe auxiliar os discentes para que entendam a importância do que vai ser adquirido, apoiando-se sempre em métodos adequados, criando então possibilidades de intervenção para elevar o conhecimento, estar sempre atento aos erros e acertos para que possa buscar aprimoramento do seu trabalho pedagógico, e assim diminuir essas limitações apresentadas acima.

Verificamos outro aspecto por meio de observação e conversas com os discentes, é que esse tipo de atividades usando jogo didático ainda acontecem de forma esporádica na educação de Jovens e adultos, e por vezes os professores carregam a culpa de não inseri-los no conteúdo das disciplinas, seja por não terem base de formação lúdica ou por falta de recursos o que é uma realidade das escolas, tornar-se visível a necessidade de ser mais bem planejada e adequada à realidade de todos, e claro ser implementada com maior frequência.

Os discentes também expressam em certos momentos sentimentos de vergonha, dificultando algumas vezes na socialização, essa vergonha promove então o desinteresse durante as aulas como vemos na fala a seguir:

*Eu nunca tinha jogado na escola, até que achei interessante, se tivesse mais acho que seria mais fácil de aprender, quando a senhora perguntava sobre o resultado que daria, eu ficava tentando fazer, mas tinha vergonha de falar o resultado por isso não quis mais jogar.  
(ROSE, 42 anos)*

Em relação ao desinteresse por parte de alunos isolados, Soares (2013) afirma que este pode estar diretamente ligado ao fato dos adultos esconderem seu comportamento lúdico simplesmente por vergonha, reprimindo a vontade de participar. Talvez se o jogo estivesse constantemente inserido, esse tipo de dificuldade seria superada.

Não se pode perder de vista que algumas limitações podem estar vinculada no quis respeito ao material onde a abordagem se usada como disciplina tória, diverge do sentido de voluntariedade que o jogo precisa no ambiente escolar, ele não pode também ser inserido com o objetivo maior de estímulo de atitudes competitivas ou de perfil de punição por parte do professor caso os participantes neguem a seguir o comando dado por ele.

Deve-se pautar por uma orientação mais humanista preservando a essência do jogo didático. Algo que deve ser identificado pelo professor, sendo ele quem vai buscar meios para que essas dificuldades sejam superadas. Independentemente de onde apareçam, seja na adaptação do material, ou na adequação da linguagem usada de acordo com o público, no caso com jovens e adultos, como vimos, não infantilizar o jogo.

Essas dificuldades foram apontadas tanto pelos sujeitos nas entrevistas, quanto observadas pelo pesquisador durante a aplicação dos jogos em sala de aula, revelar-se que além de diversas contribuições atrelado ao jogo didático na aprendizagem, ainda é necessário ter o entendimento de que há probabilidades de trazer diversos inconvenientes, o que não deve ser impedimento para que o jogo seja usado pelo professor no âmbito educacional como recurso a mais na educação de jovens e adultos, são apresentadas com intenção de ser corrigidas a partir de novas experiências em sala de aula.

#### 4.6 SUGESTÕES E POSSIBILIDADES POSSÍVEIS NA UTILIZAÇÃO DO JOGOS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTO

No decorrer dos estudos verifica-se em primeiro lugar o valor de propagar experiências lúdicas nas atividades escolares, o jogo tem uma parcela importante ao proporcionar que isso aconteça, segundo Kishimoto (1998,p.30) “o jogo é antes de tudo o lugar de construção de uma cultura lúdica” essa cultura lúdica abordada por ela e é uma possibilidade visivelmente expressiva em ofertar apoio na construção do conhecimento, é um instrumento à mais que o professor deve apegar-se ao trabalhar em uma modalidade de ensino como a EJA que requer o “novo”.

O jogo deve ser visto como correspondente a oferecer às instituições de ensino um espaço de aprendizagem prazeroso, motivador, e principalmente planejado, porque o jogo exposto somente pelo ato de jogar não consegue alcançar totalmente o objetivo de ensino e aprendizagem como vimos antes, o mesmo deve caminhar com diversas estratégias ajustada pelo professor para traduzir em possibilidades de aprendizagem de várias habilidades, o que só é possível com planejamento e adequação do conteúdo alcançando os objetivos propostos.

Aliar as atividades com jogos no processo de ensino aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do educando independentemente da idade, como afirma uma das discentes entrevistada:

*Acho que o jogo pode ser aplicado com todo mundo, criança e adultos, não tem diferença é bom pros dois né, sugiro que tenha mais jogo, assim não teria tanta coisa chata na aula. (Aline, 60 anos)*

É um exemplo de atividade que pode despertar o interesse do aluno da EJA. O mesmo estimula o desenvolvimento de habilidades motoras mentais e sociais, além disso propicia a prazer, promove desse jeito, o processo educativo, tornando-o mais deleitoso e instigante. Os discentes também sugeriram que o mesmo jogo fosse aplicado mais de uma vez, como podemos conferir na fala do discente o qual evidencia a vontade de jogar novamente pela facilidade que acha que teria:

*Eu queria jogar de novo esse jogo, aprenderia mais, já sei agora como é, na próxima vez ficaria mais fácil! (José, 56 anos)*

Mostra que é relevante que o professor reutilize o jogo, deve saber que cada educando tem seu tempo e precisa de estímulos para alcançar a alfabetização, é válido usar o material mais de uma vez, podendo ser modificado aumentando o nível de exigências.

Os professores necessitam estar atentos aos desejos expostos pelos alunos, para então empregar o lúdico como instrumento importante de alfabetização do adulto. Para Piconez (2002) os professores devem construir seus conhecimentos sobre o processo pedagógico na perspectiva adulto-Cêntrica, não somente com base na escolaridade para crianças, é importante que os professores aprendem organizar o trabalho pedagógico para adultos.

É preciso que exista capacitação, assim como formação lúdica do professor para trabalhar na EJA, a formação continuada do educador da EJA também contribui para sua melhor atuação em sala de aula, assim como em outras modalidades, pois possibilita um repensar de suas ações.

Os jogos podem auxiliar na transformação de conteúdo, já que tem a função de induzir a raciocínio, empenho, abstração, cumprimento de regras e vontade de aprender, por outro lado, quando há interesse no que está sendo apresentado, constata-se que a disciplina acontece, e os jogos, sob esse prisma, são indispensáveis para a promoção da alfabetização e aprendizagem da disciplina. O professor deve, nesse contexto, estimular, interagir, deve atuar como sujeito do processo.

Para Freire (1994, p. 15) “alfabetizar é adquirir a língua escrita através de um processo de construção do conhecimento, com uma visão crítica da realidade, valorizando sempre o lúdico, assim educadores devem buscar meios de promover essa construção”

O jogo portanto deve ser visto como potencializador no desempenho do educando, é preciso repensar as práticas, adequando as ações pedagógicas para promover o exercício da cidadania e também perceber que a sala de aula constitui-se em um espaço de possibilidades de criar o novo e o que tudo que for possível para promover o ensino e a aprendizagem.

#### **4.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As discussões trazidas ao longo desta pesquisa proporciona perceber que o jogo é uma instrumento fundamental e necessário no contexto educacional, a prática de jogos didáticos na sala de aula com discentes da EJA, é uma forma de introduzir conteúdos com sucesso, na maior parte das vezes. 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 proporcionou a turma do GETI, um ambiente de ajuda mútua, além do divertimento, segurança aos alunos em participarem das atividades, estímulo e motivação no desenvolvimento de competências.

Nessa pesquisa foi possível ainda verificar que o emprego de jogos como recursos didáticos consegue permitir claramente que processo ensino-aprendizagem seja mais dinâmico, já que assim como as crianças os adultos se sentem estimuladas através do lúdico.

O que mostrou-se ser mesmo indispensável durante a aplicação dos jogos com a turma, é a presença em conjunto das funções lúdica e educativa, já que, enquanto a primeira garantiu que o jogo oportunize-se a diversão, o prazer, a segunda garantiu a concretização das finalidades pedagógicas, isto é, a aprendizagem de conteúdo.

É interessante ressaltar, entretanto, que a seleção, adaptação, adequação da atividade, enfim, tudo que vimos, além do bom senso do professor, tudo se torna fundamental para que ambas as funções possam realmente estar sempre em equilíbrio, de modo a não haver apenas jogo, ou apenas ensino.

Podemos afirmar que os benefícios didáticos dos jogos são altamente importantes é por meio deles que se consegue desenvolver e estimular, em diversas situações educacional sendo um meio para, analisar e avaliar a aprendizagens peculiares, competências, potencialidades e dificuldades dos alunos envolvidos, com ele se constrói um processo de ensino-aprendizagem com diferentes elementos e estratégias.

Concluindo assim, os dados coletadas evidenciam que os jogos, o lúdico contribuem para a melhoria efetiva do trabalho pedagógico, especialmente os educadores no trabalho junto ao alunos da EJA. Os dados revelam que jogos confeccionados com materiais simples e acessíveis, constituem –se como instrumento de aprendizagem e motivadores pelo seu aspecto lúdico, portanto, eficazes na construção de um aprendizado de forma divertida, dinâmica e atraente.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº. 5.692, de 11 de agosto de 1971. Fixa Diretrizes e Bases para o ensino de 1º e 2º graus, e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 12 ago. 1971

BRASIL. Lei nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos. Lei N. 10.741, de 1º de outubro de 2003 (Estatuto do Idoso). Disponível em: [www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/2003/L10.741.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2003/L10.741.htm). Acesso em: 04.10.2017.

BROUGERE, G. *O jogo e a Educação*. Porto Alegre: Artmed Editora, 1998.

CHATEAU, J. *O Jogo e a Criança*. Guido de Almeida, São Paulo, Summus Editora, 1984, p.84.

CHATEAU, Jean. Papel Pedagógico do jogo. In: \_\_\_\_\_. **O Jogo e a Criança. Trad. Guido de Almeida**. São Paulo: Summus, 1987.

CORDEIRO; Karolyna Marciel dos Santos; BARCELLOS, Warllon de Souza. O uso de Jogos Pedagógicos na Educação de Jovens e Adultos. **Revista Científica Interdisciplinar**. V. 2, nº 4. p. 222 de 482, 2015.

DI PIERRO, M. C.; JOIA, O.; RIBEIRO, V. M. *Visões da educação de jovens e adultos no Brasil*. Caderno Cedes, Campinas, SP, n. 55, p. 58-77. 2001.

FIALHO, Neusa Nogueira. *Jogos no Ensino de Química e Biologia*. Curitiba: IBPEX, 2007.

FRAZÃO, Diego Luiz Ramos. Programa Grupo de Educação na Terceira Idade - GETI: *Uma Análise dos Indicadores de Desempenho Educacional*, UFPA, Castanhal - PA Castanhal – Pa 2016

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 36.ed., Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2003.

FRIEDRICH, Marcia. BENITE, Anna. BENITE, Claudio. PEREIRA, Viviane. Trajetória da escolarização de jovens e adultos no Brasil: de plataformas de governo a propostas pedagógicas esvaziadas. Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 18, n. 67, p. 389-410, abr./jun. 2010

FROEBEL, F. *Pedagogia do jardim de infância*. Traduzido por Josephine Jarvis. Nova York: Appleton, 1917.

GADOTTI, M. *Saber aprender: um olhar sobre Paulo Freire e as perspectivas atuais da educação*. In: CONGRESSO INTERNACIONAL, 2000, Évora. Um olhar sobre Paulo Freire: trabalhos apresentados... Évora, PT: Universidade de Évora, 2000.

HADDAD, S.; DI PIERRO, M. C. *Escolarização de jovens e adultos*. Revista Brasileira de Educação, São Paulo, n. 14, p. 108-130, 2000.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura*. São Paulo, Editora Perspectiva, 2001.

IBGE. *Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística*. Acessado em 18/05/2016, URL: <http://www.ibge.gov.br>

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1997, p. 65-85.

KISHIMOTO, T.M. *O Jogo e a Educação Infantil*. São Paulo, Pioneira, 1994, 64p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O Jogo e a Educação infantil*. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

KISHIMOTO. T. M. *O Jogo e a Educação Infantil*. In: *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. KISHIMOTO, T. M. (org.) São Paulo, Cortez Editora, 4ª edição, 1996.

KODAMA, Helia Matiko Yano; SILVA, *Aparecida Francisco da*. *Jogos no Ensino da Matemática*: IN: II BIENAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE MATEMÁTICA, UFBA, a 22 de outubro de 2004. São José do Rio Preto, UNESP, 2004, p. 2-6. Disponível em: Acesso em: 12 mar. 2017.

LOIZOS, P. Vídeo, filme e fotografias como documentos de pesquisa. In: BAUER, M. W.; GASKELL, G. (Orgs.). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 137-155.

LÜDKE, M., ANDRÉ, M. E. D. A. *Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: E.P.U., 1986.

MEB (1965). *Fundamentação do programa para 1965 – 1.ª parte: Estudos Sociais, 1.1 Cultura*. Rio de Janeiro: MEB, mimeo.

MESSY, J. *A pessoa idosa não existe*. São Paulo: Aleph, 1999.

Miranda, Ana Flávia Souza. *Jogos Pedagógicos no Processo de Ensino e Aprendizagem em Química na Modalidade Educação de Jovens e Adultos* [manuscrito] / Ana Flávia Souza Miranda. - 2015.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. *O Jogo e a Construção do Conhecimento Matemático*. Serie Idéias, São Paulo, p. 47-49, 1995. Acesso em: 13 mar. 2017.

MYNAYO, Maria Cecília de Souza. DESLANDES, Suely Ferreira. NETO, Otávio, Cruz. GOMES, Romeu. *Teoria, método e Criatividade*. 21. Ed, Petrópolis-RJ. Editora Vozes. 2002.

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*. João Pessoa. 2014

PAIVA, V. *Educação popular e educação de adultos*. São Paulo: Loyola 1973. v. 1. (Temas Brasileiros, 2).

PONTAROLO, Regina Sviech; OLIVEIRA, Rita de Cassia da Silva. *O direito à educação prescrito no Estatuto do Idoso: uma breve discussão*. UEPG – Ponta Grossa – PR

SILVEIRA, N. D.R. *A pessoa idosa: educação e cidadania* / Nádia Dumara Ruiz Silveira, Maria Cristina Bortolozzo, Dirce Maran de Carvalho; [coordenação geral Áurea eleotério

Soares Barroso]. - São Paulo: Secretaria estadual de assistência e Desenvolvimento Social: Fundação Padre Anchieta, 2009.

SOARES, L. J. G. Educação de jovens e adultos. Rio de Janeiro: DP&A, 2002

SOARES, M.H.F. B. *Jogos e Atividades Lúdicas para o Ensino de Química*. Goiânia, Kelps Editora, 2013.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da Pesquisa-ação*. Editora: Cortez. 2008.

TRIVIÑOS, A. N. S. *Introdução à pesquisa em ciências sociais – a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987.

**APÊNDICE**  
**PERGUNTAS UTILIZADAS NA ENTREVISTA**

ENTREVISTA REALIZADA NA SALA DE 1ª ETAPA DA EJA COM CINCO DISCENTES DO GETI, EM 2017.

- 1) PARA VOCÊ ONDE O JOGO FOI BACANA, VOCÊ GOSTOU, FOI SATISFATORIO?
  
- 2) ONDE VOCÊ ACHA QUE NÃO FOI BOM, TEVE ALGUMA DIFICULDADE?
  
- 3) O QUE VOCÊ SUGERE SE FOSSE FAZER DE NOVO, COMO VOCÊ FARIA?
  
- 4) QUAL O MOTIVO QUE LEVOU VOCÊ A ESTUDAR?

