

ARTIGO

## BRINCANDO E APRENDENDO: A importância da ludicidade como ferramenta de aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos

Bruna Oliveira dos SANTOS<sup>6</sup>

Juliana Neves dos Santos NASCIMENTO<sup>7</sup>

Caroline Marques PEREIRA<sup>8</sup>

Igor Roberto DIAS<sup>9</sup>

Igor Aparecido de ANDRADE<sup>10</sup>

### Resumo

Este artigo explora o papel da ludicidade como estratégia pedagógica na Educação de Jovens e Adultos (EJA), sua relevância e contribuição para o desenvolvimento integral dos educandos. O lúdico desempenha um papel significativo na experiência humana, não se limitando apenas à infância, mas acompanhando-nos ao longo de toda a nossa vida. A pesquisa adotou a revisão de literatura para analisar a efetividade e os benefícios da ludicidade na EJA, bem como sua influência no processo de ensino-aprendizagem, na formação dos educandos e na valorização das diferentes culturas presentes nesse público. O estudo também ressalta a importância da formação continuada dos professores da EJA. As descobertas deste trabalho destacam a relevância do lúdico como uma ferramenta inovadora que promove a aprendizagem significativa, tornando as aulas mais prazerosas, participativas e inclusivas. Além disso, sugere-se a continuidade de pesquisas nessa área, com foco na inserção da ludicidade na formação docente da EJA, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais agradável e significativo. **Palavras-chave:** Educação de Jovens e Adultos (EJA); Ludicidade; Aprendizagem.

### Abstract

This article explores the role of playfulness as a pedagogical strategy in Youth and Adult Education (YAE), its relevance, and its contribution to the holistic development of learners. Playfulness plays a significant role in the human experience, extending beyond childhood and accompanying us throughout our lives. The research adopted a literature review to analyze

<sup>6</sup> Acadêmica do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro Universitário Padre Anchieta (UniAnchieta). E-mail: [bruna.oliveira78@hotmail.com](mailto:bruna.oliveira78@hotmail.com).

<sup>7</sup> Acadêmica do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro Universitário Padre Anchieta (UniAnchieta). E-mail: [juli.neves@outlook.com](mailto:juli.neves@outlook.com).

<sup>8</sup> Acadêmica do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro Universitário Padre Anchieta (UniAnchieta). E-mail: [caroll.marques25@gmail.com](mailto:caroll.marques25@gmail.com).

<sup>9</sup> Profissional de Educação Física do Sesc Consolação e Docente da Universidade Cruzeiro do Sul. E-mail: [ygorrdias@gmail.com](mailto:ygorrdias@gmail.com).

<sup>10</sup> Mestre em Educação Física pela Universidade São Judas Tadeu. Docente do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia e do Bacharelado em Educação Física do Centro Universitário Padre Anchieta (UniAnchieta). Email: [igor.andrade@anchieta.br](mailto:igor.andrade@anchieta.br).

the effectiveness and benefits of playfulness in YAE, as well as its influence on the teaching and learning process, learner development, and the appreciation of the diverse cultures present in this audience. The study also emphasizes the importance of ongoing teacher professional development in YAE. The findings of this work underscore the relevance of playfulness as an innovative tool that promotes meaningful learning, making classes more enjoyable, participatory, and inclusive. Furthermore, there is a suggestion for further research in this area, with a focus on integrating playfulness into the teacher training for YAE, making the teaching and learning process more enjoyable and meaningful.

**Keywords:** Youth and Adult Education (YAE); Playfulness; Learning.

## **Introdução**

O presente trabalho de pesquisa enfoca o estudo do uso da ludicidade como estratégia pedagógica na aprendizagem de jovens e adultos (EJA).

O lúdico é reconhecido como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento cognitivo e social do ser humano. Na Educação Infantil, por exemplo, é valorizada a sua importância como uma forma de aprendizagem significativa (Kishimoto, 1996). Entretanto, os jogos e as brincadeiras não são restritos somente ao universo infantil e, por mais que muitos adultos não reconheçam, estão presentes no cotidiano da sociedade, como o bingo, o dominó, os jogos de carta, os jogos eletrônicos, entre outros, podendo ser adaptados como recursos na sala de aula.

O interesse por esse tema surgiu ao realizarmos pesquisas e encontrarmos poucos estudos que relacionam especificamente a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem na EJA. Nos últimos anos, tem havido um amplo reconhecimento da importância do uso de estratégias lúdicas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental I. No entanto, é preocupante constatar que existe uma lacuna significativa em termos de pesquisas e estudos aprofundados que abordem de forma direcionada a realidade da EJA.

Dentro dessa perspectiva, abordaremos o conceito da Andragogia, que, conforme Martins (2013), é a ciência que estuda as melhores práticas para orientar adultos a aprender e contribui para uma aprendizagem significativa partindo da realidade dos educandos.

Vale ressaltar que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) não apresenta habilidades e competências que devem ser desenvolvidas na EJA, portanto, não determina um programa ou currículo específico. Dessa forma, entende-se que deve ser seguido o que é estabelecido para quem cursa a escola na infância e adolescência, cabendo ao professor utilizar estratégias para adaptar atividades levando em consideração a heterogeneidade e a diversidade de seus alunos.

No entanto, em 28 de maio de 2021, foi instituída a Resolução CNE/CEB n. 01/2021, que estabelece Diretrizes Operacionais para EJA nos aspectos relativos ao seu alinhamento à Política Nacional de Alfabetização (PNA) e à BNCC. Essa resolução estabelece que a oferta da modalidade da EJA poderá se dar nos formatos: presencial, educação a distância (EJA/EaD), EJA articulada à Educação Profissional, em cursos de Qualificação Profissional ou de Formação Técnica de Nível Médio e EJA com ênfase na Educação e Aprendizagem ao Longo da Vida. Independente da modalidade de oferta, os currículos devem assegurar a concretização dos direitos e objetivos de aprendizagem estabelecidos na PNA e na BNCC. Nesse sentido, é fundamental enfatizar o desenvolvimento das competências e habilidades relacionadas à leitura, escrita, língua portuguesa, matemática e inclusão digital. Nesse documento, foram instituídos critérios políticos, administrativos, pedagógicos e financeiros que orientam e direcionam a organização das modalidades EJA, mas não foi possível identificar propostas lúdicas inseridas nos currículos.

Diante desse contexto, passamos a estudar o seguinte problema de pesquisa: Como utilizar o lúdico como estratégia no processo de ensino e aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos?

Este trabalho tem como objetivo geral indicar como o reconhecimento da ludicidade na EJA pode auxiliar no desenvolvimento do educando. Para tanto, temos como objetivos específicos:

- A) Refletir sobre como a prática pedagógica lúdica pode influenciar no processo de ensino-aprendizagem de jovens e adultos;
- B) Avaliar a contribuição do lúdico na formação integral dos educandos e a sua importância na valorização das diferentes culturas, conhecimentos e experiências;
- C) Ressaltar a relevância da formação continuada dos professores da EJA.

A metodologia utilizada neste estudo é revisão de literatura, apoiando-se em autores como Martins (2013), Kishimoto (1996), Frazão (2018) e Freire (2019), entre outros. A coleta dos dados se deu por meio de pesquisas na internet em base de dados como *Google Acadêmico*, *Scielo* e em livros acessados em bibliotecas virtuais e físicas, a fim de buscar respaldo teórico para fundamentação deste estudo.

A pesquisa desenvolvida durante o primeiro período de 2023, organizou-se ao redor das palavras-chave: EJA, ludicidade e aprendizagem. Foram analisados trabalhos publicados

entre 1995 e 2023. Em função da questão norteadora da pesquisa, não foram incluídos nessa revisão de literatura os estudos que abordam a EJA de maneira genérica; os que não estavam relacionados diretamente a ambientes educacionais. Evitamos ainda fontes que não eram confiáveis e escritos em outros idiomas.

Foram incluídos estudos que utilizavam métodos qualitativos, quantitativos ou mistos para coletar dados relevantes sobre a ludicidade na EJA; que incluíam intervenções ou práticas pedagógicas incorporando elementos lúdicos e os que analisaram o impacto das atividades lúdicas na aprendizagem, motivação, engajamento e retenção dos alunos da EJA. Desse modo, o *corpus* da análise foi constituído por 43 documentos, entre os quais encontram-se 19 artigos científicos, uma dissertação de mestrado e 23 livros.

Esta pesquisa se justifica pela importância de compreendermos como a ludicidade pode ser uma estratégia pedagógica relevante para a aprendizagem na EJA. É notável a baixa produção e publicação de estudos específicos sobre o assunto, o que evidencia aparentemente uma lacuna na literatura e aponta para a necessidade de ampliar a reflexão sobre o tema. Cabe ressaltar que a própria BNCC (2018) não apresenta diretrizes de currículos específicos para esse público e conseqüentemente os professores que atuam na área devem ter mais dificuldades para encontrar referências e orientações que possam nortear suas práticas e intervenções profissionais. Dessa forma, este estudo visa contribuir para a melhoria da prática pedagógica na EJA, enfatizando a importância do lúdico como estratégia no processo de ensino e aprendizagem.

Este trabalho está organizado em três tópicos. No primeiro, apresentamos o conceito de Andragogia, assim como a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de jovens e adultos. No segundo, discutiremos a contribuição da ludicidade na formação integral do aluno e na valorização das diferentes culturas e experiências de vida. Por fim, no terceiro tópico, destacaremos a relevância da formação continuada de docentes da EJA e como essa formação pode ressignificar a utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas significativas.

### **Andragogia e o lúdico no processo de ensino e aprendizagem de jovens e adultos**

Neste tópico, será abordada a importância da Andragogia como ciência que estuda as melhores práticas para orientar adultos a aprender. Será explorada a relação entre a ludicidade e o processo de ensino-aprendizagem na EJA, destacando os benefícios do uso de

estratégias pedagógicas lúdicas nesse contexto específico. Para tanto, organizaremos o capítulo da seguinte forma: Definição e conceito de Andragogia; Práticas pedagógicas lúdicas na Educação de Jovens e Adultos; Importância do lúdico como estratégia no processo de ensino-aprendizagem na EJA; A exclusão da EJA na BNCC.

O termo “andragogia” surgiu na década de 1970, cunhado por Malcolm Knowles, como a ciência de orientar adultos a aprender. De origem grega, a palavra tem como significado: *andros* – adulto; e *gogos* – educar, diferente da Pedagogia (do grego *paidós* – criança), que é voltada para a educação de crianças.

De acordo com Knowles, Holton e Swanson (2011), a andragogia é baseada em seis princípios:

1. **Necessidade de saber:** Os adultos precisam de uma compreensão clara sobre o propósito de aprender algo e das vantagens que isso trará para suas vidas.
2. **Autoconceito do aprendiz:** Os adultos querem ser vistos como pessoas autônomas capazes de tomarem suas próprias decisões.
3. **Papel das experiências:** As experiências pessoais contribuem para o aprendizado dos adultos. Estratégias que capitalizam essa diversidade de experiências individuais tendem a ser mais eficazes.
4. **Prontidão para aprender:** O adulto fica motivado a aprender quando se depara com oportunidades que envolvem aprendizado direcionado a situações práticas do seu dia a dia.
5. **Orientação para aprendizagem:** O adulto obtém um aprendizado mais efetivo quando os conceitos são apresentados de maneira contextualizada, relacionados a situações reais e com utilidade prática.
6. **Motivação:** A motivação dos adultos em relação ao aprendizado é impulsionada principalmente por valores intrínsecos, como autoestima, melhoria na qualidade de vida e desenvolvimento.

Nesse modelo de educação, o aluno e o professor constroem o conhecimento juntos, acabando com a ideia de que o educador é o detentor de todo o conhecimento e, sim, o mediador, visto que “o aluno é um agente de sua aprendizagem, interagindo e se apropriando de saberes que contribuem para sua autonomia” (Martins, 2013, p. 146).

Segundo Lopes (2008), o professor tem um papel essencial ao motivar o aluno em

situações de aprendizagem que vão ao encontro de sua realidade, possibilitando que ele desenvolva a criticidade e seja capaz de realizar mudanças no ambiente em que está inserido.

### **Práticas pedagógicas lúdicas na Educação de Jovens e Adultos**

A EJA, no Brasil, por muito tempo, foi vista como uma compensação para aqueles que não conseguiram concluir seus estudos na idade própria, e não como direito. Com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (Brasil, 1996), a EJA passou a ser reconhecida como uma modalidade do ensino básico:

Art. 37. A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria.

§ 1º Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e de trabalho, mediante cursos e exames.

§ 2º O Poder Público viabilizará e estimulará o acesso e a permanência do trabalhador na escola, mediante ações integradas e complementares entre si.

Art. 38. Os sistemas de ensino manterão cursos e exames supletivos, que compreenderão a base nacional comum do currículo, habilitando ao prosseguimento de estudos em caráter regular.

§ 1º Os exames a que se refere este artigo realizar-se-ão:

I - No nível de conclusão do ensino fundamental, para os maiores de quinze anos;

II - No nível de conclusão do ensino médio, para os maiores de dezoito anos.

§ 2º Os conhecimentos e habilidades adquiridos pelos educandos por meios informais serão aferidos e reconhecidos mediante exames. (Brasil, 1996, p. 19).

Apesar dos avanços alcançados com a legislação, ainda há um longo percurso a ser percorrido para garantir uma educação significativa e de qualidade para os alunos da EJA. É imprescindível adotar práticas que considerem a especificidade desse público, levando em conta sua “*bagagem*” de conhecimentos e experiências, pois quando não se sentem incluídos, muitos acabam desistindo do percurso educacional (Santos, 2014). Nesse contexto, surge a ludicidade como uma estratégia para promover a inclusão e motivação dos jovens e adultos. A escola, que anteriormente era um ambiente de aulas mecânicas e conteudistas, transforma-se em um espaço onde é possível adquirir conhecimento por meio de metodologias dinâmicas, ativas e prazerosas, demonstrando que o lúdico não se restringe apenas às crianças e que, ao

brincar, os alunos não perdem suas características de adultos.

De acordo com Santos (1997):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (Santos, 1997, p. 12)

Para trabalhar com a ludicidade na EJA, é fundamental que o educador reconheça sua importância como estratégia no processo de ensino e aprendizagem. O professor desempenha um papel essencial, ao planejar, aplicar e avaliar propostas pedagógicas em um ambiente atrativo. É importante ressaltar que as práticas lúdicas devem ser direcionadas de acordo com os objetivos dos conteúdos e considerando a realidade dos alunos, de forma a tornar a aprendizagem significativa, mostrando que, além de se divertirem, estão adquirindo conhecimento.

### **Importância do lúdico como estratégia no processo de ensino-aprendizagem na EJA**

O lúdico engloba uma variedade de elementos, como jogos, brinquedos, brincadeiras, dança, música e outros. Além de proporcionar diversão, desempenha um papel importante no processo de aprendizagem (Piaget, 2013). Segundo Vygotsky (1998), o ato de brincar desempenha uma função essencial no desenvolvimento da criança, estimulando sua curiosidade, concentração, autoconfiança, linguagem e pensamento. Contudo, essas habilidades também podem ser aprimoradas com jovens e adultos.

Como instrumento de inovação na EJA, as vivências lúdicas permitem que os educandos sejam mais participativos durante as aulas e construam seu conhecimento. Outro aspecto positivo é que desempenham um papel fundamental na melhoria da relação entre aluno e professor no contexto da aprendizagem. Quando o ambiente de ensino é permeado por atividades lúdicas, os estudantes experimentam uma conexão mais positiva e empática com o professor, quebrando as barreiras hierárquicas e promovendo uma atmosfera acolhedora, de igualdade e colaboração, em que tanto o professor quanto o aluno podem participar ativamente (Almeida, 2009). Além disso, colabora para que o professor conheça melhor as características individuais dos alunos, suas habilidades, interesses e dificuldades, favorecendo uma abordagem pedagógica mais personalizada.

Conforme Evangelista (2013), o uso de atividades lúdicas e jogos educativos permite que os estudantes experimentem a aprendizagem de forma mais descontraída e prazerosa. Essas atividades não focam apenas nos resultados finais, mas também no processo de descoberta e exploração. Os alunos podem se engajar com o conteúdo de maneira mais autêntica, sem a preocupação constante em serem avaliados. Ao se sentirem menos pressionados, eles podem expressar suas ideias, experimentar soluções alternativas e correr riscos intelectuais.

O reconhecimento dessas estratégias no processo de ensino e aprendizagem na EJA tem muito a contribuir para a formação integral de educandos mais críticos e criativos na sociedade, pois “através das atividades lúdicas os conteúdos a serem trabalhados na EJA poderão ser redimensionados e poderão modificar atitudes e comportamentos que facilitem a aprendizagem, e tornando-a significativa” (Fonseca; Pereira, 2019, p. 91).

#### **A exclusão da EJA na BNCC**

O reconhecimento da EJA nos documentos oficiais é fundamental para promover a valorização e a inclusão desses estudantes na sociedade. Ao longo dos anos, surgiram diversas legislações e diretrizes educacionais, como a Constituição Federal de 1988, que alega ser dever do Estado a oferta de educação escolar regular para jovens e adultos. Já a LDB reconhece a EJA como modalidade da educação básica, e o Parecer CNE/CEB/11/2000, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN's) para a EJA, fortalece sua legitimidade e direciona esforços para a criação de políticas e práticas educacionais voltadas para essa modalidade.

Apesar dessas conquistas, a ausência da EJA na BNCC (2018) representa uma regressão na garantia da igualdade de oportunidades educacionais para todos os cidadãos, uma vez que é um documento que estabelece os conhecimentos, habilidades e competências que os estudantes devem desenvolver ao longo da Educação Básica, mas, infelizmente, não aborda de forma específica as necessidades e características dos jovens e adultos. Essa ideia é afirmada por Ferreira (2019):

Sendo assim, o apagamento das discussões específicas da EJA como uma modalidade que por natureza expressa a diversidade na diversidade, pressupõe que estamos diante de uma base curricular que torna unitária e homogênea todas as etapas, segmentos e modalidades de educação e ensino. No caso, desconsiderando as especificidades e diferenciadas condições curriculares, formativas, metodológicas, avaliativas da EJA, cabendo [pelo discurso oficial] aos sistemas de ensino e instituições escolares “adaptarem” o documento às suas diversas realidades. (Ferreira, 2019, p. 11)



A BNCC (2018) atribui para cada município a responsabilidade de criar seu próprio currículo da EJA, considerando as especificidades e o contexto sociocultural dos educandos. Contudo, a falta de diretrizes e orientações mais claras na BNCC pode resultar em disparidades na qualidade do ensino oferecido entre diferentes localidades. Nesse sentido, é essencial que haja um equilíbrio entre a autonomia dos municípios e a definição de parâmetros mínimos e diretrizes nacionais para o currículo da EJA, garantindo a qualidade e a equidade educacional em todo o país.

Ao examinarmos os currículos da EJA nos municípios de Várzea Paulista/SP (2021) e Jundiaí/SP (2022), torna-se evidente que esses currículos foram construídos com base nas habilidades e competências estabelecidas pela BNCC para os anos iniciais e finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Isso gera uma reflexão sobre a falta de inclusão da EJA como uma modalidade específica nas diretrizes da BNCC. Por que as outras etapas de ensino têm suas particularidades consideradas na BNCC, enquanto a EJA não tem um lugar designado?

Outro ponto observado no currículo da EJA de Jundiaí/SP (2022) é na “introdução”, em que fica especificado que os professores podem usar determinadas metodologias ativas como sala de aula invertida, aulas dialógicas, atividades extraclasse e debates relacionados a situações do cotidiano. Todavia, o lúdico não está citado em nenhum momento como uma das estratégias no processo de ensino e aprendizagem, ressaltando a sua desvalorização ao trabalhar com jovens e adultos.

Como vimos, apesar da EJA ser reconhecida nos documentos oficiais, é questionável a sua ausência na BNCC, visto que é considerada uma modalidade do ensino básico. Mesmo cada município tendo seus próprios currículos, como Jundiaí e Várzea Paulista, é notável a desvalorização da ludicidade como metodologia ativa, tema que será aprofundado no próximo tópico.

### **A contribuição da ludicidade na formação integral do aluno e na valorização das diferentes culturas e experiências de vida**

Nesta sessão, será discutida a relevância da ludicidade na formação integral dos alunos da EJA, enfatizando sua capacidade de valorizar as diferentes culturas e experiências de vida dos educandos. Serão apresentados exemplos práticos de atividades lúdicas que promovam a formação integral e a valorização das culturas, além de explorar o desenvolvimento de competências e habilidades por meio do uso do lúdico. Dessa forma, organizaremos o capítulo

com a seguinte estrutura: Relação entre ludicidade e formação integral dos educandos; Valorização das diferentes culturas e experiências por meio do lúdico na EJA; Exemplos práticos de atividades lúdicas que promovam a formação integral e a valorização das culturas na EJA.

### **Relação entre a ludicidade e formação integral dos educandos**

A ludicidade na EJA desempenha um papel multifacetado e essencial no desenvolvimento de diversas habilidades dos educandos, promovendo uma aprendizagem significativa e integral. Segundo Andrade e Silva (2015):

A “educação lúdica”: aquela que, transcendendo o viés estritamente racionalista que tem caracterizado a educação e orientando-se para o desenvolvimento cognitivo, emocional, ético, criativo físico do educando como um ser humano multidimensional, compromete-se com a promoção de aprendizagens significativas que possam envolver o estudante por inteiro, propiciando, assim, a integração harmônica do seu pensar/sentir/ fazer. (Andrade e Silva, 2015, p. 107)

Ao adotar abordagens lúdicas, como jogos educativos, dramatizações, atividades recreativas e desafios cognitivos, os educadores da EJA criam um ambiente de ensino atrativo e envolvente, capaz de despertar a curiosidade intelectual e o prazer de aprender em estudantes adultos, muitas vezes afastados por longos períodos do ambiente escolar.

Segundo Kishimoto (2000 *apud* Santos, 2018), a brincadeira e o jogo têm um impacto significativo no desenvolvimento da imaginação, da representação simbólica, da capacidade cognitiva, das emoções, do prazer, das relações interpessoais, da convivência social, da criatividade, da motricidade e da autoimagem dos indivíduos.

No que tange ao desenvolvimento cognitivo, a ludicidade oferece oportunidades para aprimorar diversas habilidades mentais. A resolução de problemas em jogos, como, por exemplo, o *Tangran*, na matemática, estimula o raciocínio lógico, a análise de alternativas e a tomada de decisões estratégicas (Macedo; Petty; Passos, 2005). Da mesma forma, jogos de palavras auxiliam no processo da alfabetização reforçando a consciência fonológica, silábica, fonética e na aquisição da leitura e escrita (Leão, 2015).

A ludicidade também estimula a memória, uma vez que muitos jogos envolvem a retenção de informações e a recuperação de conhecimentos prévios, assim como o jogo da memória e o bingo que contribuem para o aprimoramento de habilidades como atenção, concentração e memorização (Kyia, 2014).

No âmbito emocional, Kishimoto (2010) afirma que:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. (Kishimoto, 2010. p. 1)

Trazendo isso para a EJA, por meio da ludicidade, os estudantes podem explorar suas emoções e sentimentos de forma livre e desinibida, sem medo de julgamentos. Essa liberdade emocional permite que os educandos se conheçam melhor e aprendam a lidar com suas emoções de maneira saudável e a cultivar a empatia pelas emoções dos outros. Além disso, contribui para o estabelecimento de laços sociais mais significativos, promovendo o trabalho em equipe, a cooperação, a comunicação assertiva e a construção de relações de confiança e apoio mútuo entre os estudantes.

As metodologias lúdicas, quando inclusivas e contextualizadas, estimulam os educandos a refletirem sobre suas realidades e a compreenderem o mundo que os cercam de forma mais abrangente, vendo que a EJA vai além de suprir as lacunas educacionais e qualificar para o mercado de trabalho. Freire (2011) traz essa ideia:

Aprender a ler e escrever se faz assim uma oportunidade para que mulheres e homens percebam o que realmente significa dizer a palavra: um comportamento humano que envolve ação e reflexão. Dizer a palavra, em um sentido verdadeiro, é o direito de expressar-se e expressar o mundo, de criar e recriar, de decidir, de optar. (Freire, 2011. p. 77)

Dessa maneira, a EJA cumpre o seu papel transformador na vida do educando, estimulando o seu pensamento crítico, o questionamento construtivo e a capacidade de analisar e solucionar problemas de forma autônoma, permitindo que se torne cidadão ativo, consciente e participativo na sociedade em que está inserido.

### **Valorização das diferentes culturas e experiências por meio do lúdico na EJA**

Segundo Menin (2016), a EJA busca proporcionar uma educação que valorize a diversidade cultural, promovendo o conhecimento e a integração de forma inclusiva e baseada na compreensão mútua. Por essa razão, é essencial que o educador compreenda a realidade de cada aluno, utilizando esse conhecimento para estimular sua motivação para

aprender. Para atingir esse objetivo, o educador deve utilizar técnicas e metodologias mais direcionadas e adequadas para essa modalidade de ensino.

A utilização da ludicidade pode ser uma estratégia de valorização das diferentes culturas e experiências de cada indivíduo, pois ao incorporar atividades mais descontraídas e lúdicas ao currículo da EJA, os educadores podem estimular a diversidade cultural e o respeito às diversas trajetórias de vida dos estudantes. Por meio de jogos, dinâmicas em grupo e expressões artísticas, os alunos são encorajados a compartilhar suas histórias, crenças e tradições, permitindo que todos aprendam com as experiências uns dos outros. Assim, ao abraçar a valorização das diferentes culturas e experiências, a EJA se transforma em um espaço de troca enriquecedora, que celebra a diversidade e enriquece o conhecimento de todos os envolvidos no processo educativo.

Os jogos tradicionais, por exemplo, são uma herança cultural preciosa, que refletem a diversidade de como diferentes culturas abordam a aprendizagem e a socialização. Cada cultura possui seus próprios jogos, transmitidos de geração em geração, que carregam consigo valores, tradições e conhecimentos únicos. Além de contribuir para uma aprendizagem significativa, o seu resgate é muito importante para a manutenção do patrimônio lúdico (Friedmann, 1995).

É importante ressaltar que, para ter efetividade nas metodologias lúdicas, os educadores precisam conhecer a comunidade em que atuam para melhor planejar suas propostas pedagógicas, tendo em vista que um dos papéis da escola é valorizar a cultura local.

Essa valorização desenvolve um senso de identidade e pertencimento, permitindo que os estudantes se sintam mais engajados e motivados em sua jornada educacional, preparando-os para se tornarem cidadãos ativos.

## Sugestões de atividades lúdicas para a formação integral e a valorização de diferentes culturas na EJA

Com o intuito de colaborar e expandir o repertório dos professores da EJA elaboramos três quadros com sugestões de atividades lúdicas com metodologias ativas, planejadas para que os estudantes sejam protagonistas ativos no processo de aprendizagem no ensino de Língua Portuguesa; Matemática; Geografia, História e Ciências para os anos iniciais e finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio, considerando características da EJA, habilidades e objetos de conhecimento da BNCC:

### Quadro 1 - Atividades lúdicas para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Disciplina Ano	Atividade	Desenvolvimento	Habilidade/Objeto de conhecimento/Unidade Temática	Materiais necessários
Língua Portuguesa 1º e 2º ano	Bingo de Palavras	Elabore cartelas de bingo com palavras-chave de um determinado conteúdo gramatical ou vocabulário que os alunos estão estudando, relacionadas a temas relevantes como profissões, situações do cotidiano, lugares importantes na comunidade etc. Em vez de números, use palavras, e o professor pode chamar as definições ou usar as palavras em frases para que os alunos marquem em suas cartelas.	Habilidade: (EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.  Objetos de conhecimento: Decodificação/Fluência de leitura Prática de linguagem: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma).  Habilidade: (EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.  Objetos de conhecimento: Construção do sistema alfabético Prática de linguagem: Análise linguística/semiótica (Alfabetização).	Cartelas de palavras, canetas para fazer as marcações, caixa para fazer o sorteio das palavras e as palavras escritas.
Matemática 1º ano	Quanto custa a sua receita?	Junto com a turma escolha uma receita e peça para trazerem folhetos de mercados da comunidade. Na sala de aula, será trabalhado a comparação de preços dos ingredientes formando os valores com dinheirinho de brinquedo, calculando também o custo total da receita.	Habilidade: (EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.  Objetos de conhecimento: Contagem de rotina; contagem ascendente e descendente; reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações.	Folhetos de mercado e dinheiro fictício.

			Unidade Temática: Números.	
			Habilidade: (EF01MA06) Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.	
			Objetos de conhecimento: Construção de fatos básicos da adição.	
			Unidade temática: Números.	
Geografia 1º ano	Conhecendo a nossa comunidade	Os jogadores formam um círculo e recebem cartas com profissões. Um jogador de cada vez lê a descrição da atividade relacionada à sua profissão em voz alta para o grupo adivinhar qual é. Após isso, todos podem compartilhar suas experiências e conhecimentos sobre a profissão, destacando a importância do trabalho realizado por essa pessoa na comunidade. O próximo jogador faz o mesmo, e o jogo continua com todos discutindo sobre as atividades de trabalho descritas nas cartas.	Habilidade: (EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade.	Cartas de profissões: Cada carta deve conter o nome de uma profissão comumente encontrada na comunidade (exemplo: padeiro, agricultor, professor).
			Objetos de conhecimento: Diferentes tipos de trabalho existentes no seu dia a dia.	Cartas de descrição: Cada carta deve conter uma breve descrição das atividades diárias relacionadas à profissão.
			Unidade temática: Mundo do trabalho.	
História 1º ano	Viajando no tempo	Neste jogo, cada aluno escolhe antecipadamente um jogo tradicional que gosta e faz parte de sua época. No dia da atividade, os alunos se encontram na quadra e, em sua vez, cada pessoa apresenta o jogo escolhido, explicando as regras básicas e como é jogado. Todos os participantes se dividem em equipes ou formam um grande grupo, de acordo com a natureza do jogo selecionado. O jogo é praticado coletivamente, com todos se divertindo e participando juntos. Ao final de cada jogo, os alunos têm a oportunidade de compartilhar suas experiências e sentimentos sobre a brincadeira. O objetivo é relembrar e vivenciar brincadeiras tradicionais de diferentes épocas, promovendo a interação entre os participantes e valorizando a cultura lúdica de cada um.	Habilidade: (EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.	De acordo com a necessidade de cada brincadeira.
			Objetos de conhecimento: A vida em casa, a vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social e espacial.	
			Unidade temática: Mundo pessoal: eu, meu grupo social e meu tempo	
Ciências 5º ano	Feira de alimentos saudáveis	Peça para cada aluno trazer um alimento saudável de casa e pesquisar sobre os benefícios dele. Certifique-se de orientá-los sobre o tipo de alimento que estão trazendo (frutas, vegetais, proteínas etc.). Na sala de aula, organize as mesas de forma a criar uma disposição de feira, com os alimentos trazidos pelos alunos dispostos em grupos de acordo com seus grupos alimentares.	Habilidade: (EF05CI08) Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo.	Alimentos saudáveis trazidos pelos alunos (frutas, vegetais, laticínios, proteínas magras, grãos integrais etc.).
		Cada aluno deve ter um cartão ou ficha ao lado de seu alimento, onde escreverá o nome do alimento, sua categoria e alguns benefícios nutricionais. Peça aos alunos que circulem pela "feira" para explorar os diferentes alimentos expostos. Incentive-os a ler as fichas e a aprender	Objetos de conhecimento: Nutrição do organismo; hábitos alimentares e integração entre os sistemas digestório, respiratório e circulatório.	Cartões ou fichas para descrever os alimentos e seus benefícios.
			Unidade temática: Vida e evolução.	

sobre os benefícios nutricionais de cada alimento. Cada um terá a oportunidade de apresentar o alimento que trouxe à classe.

Depois das apresentações individuais, reúna os alunos para discutir a importância de combinar diferentes grupos alimentares para criar um cardápio equilibrado.

Usando os alimentos disponíveis na "feira" como exemplo, incentive os alunos a montar um cardápio equilibrado para um dia inteiro. Conduza uma discussão final sobre as principais lições aprendidas na atividade, destacando a importância dos grupos alimentares e da variedade para a manutenção da saúde, prevenindo por exemplo, distúrbios nutricionais.

Habilidade: (EF05CI09) Discutir a ocorrência de distúrbios nutricionais (como obesidade, subnutrição etc.) entre crianças e jovens a partir da análise de seus hábitos (tipos e quantidade de alimento ingerido, prática de atividade física etc.).

Objetos de conhecimento: Nutrição do organismo; hábitos alimentares e integração entre os sistemas digestório, respiratório e circulatório.

Unidade temática: Vida e evolução.

**Fonte:** Elaborado pelos autores com base na BNCC.

## Quadro 2 - Atividades lúdicas para o Ensino Fundamental – Anos Finais

Disciplina Ano	Atividade	Desenvolvimento	Habilidade/Objeto de conhecimento/Unidade Temática	Materiais necessários
Língua Portuguesa 6º e 9º ano	Jogo da verdade ou <i>Fake News</i>	Busque algumas notícias reais e outras falsas. Divida a turma em grupos, apresente as notícias e peça que eles identifiquem se cada uma é verdadeira ou falsa, vence o grupo que tiver o maior número de acertos. Isso incentiva a leitura crítica e a capacidade de discernir informações confiáveis.	Habilidade: (EF69LP30) Comparar, com a ajuda do professor, conteúdos, dados e informações de diferentes fontes, levando em conta seus contextos de produção e referências, identificando coincidências, complementaridades e contradições, de forma a poder identificar erros/imprecisões conceituais, compreender e posicionar-se criticamente sobre os conteúdos e informações em questão.  Objetos de conhecimento: Relação entre textos.  Prática de linguagem: Leitura.	Notícias impressas.
Matemática 6º e 7º ano	Desafio bancário	Desenvolvimento: Cada jogador começa com uma quantia em dinheiro fictício (por exemplo, R\$ 10.000,00). O tabuleiro de jogo possui casas numeradas e coloridas que representam diferentes tipos de transações bancárias, eventos ou desafios financeiros. Os jogadores lançam o dado e avançam suas fichas pelo tabuleiro. Quando um jogador cai em uma casa específica, ele deve retirar uma carta de eventos ou transações bancárias. As cartas de eventos contêm situações financeiras diversas, como receber salário, pagar contas, enfrentar imprevistos, entre outros. As cartas de transações bancárias incluem desafios envolvendo juros, empréstimos,	Habilidade: (EF06MA03) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculos (mentais ou escritos, exatos ou aproximados) com números naturais, por meio de estratégias variadas, com compreensão dos processos neles envolvidos com e sem uso de calculadora.  Objetos de conhecimento: Operações (adição, subtração, multiplicação, divisão e potenciação) com números naturais e divisão euclidiana.	Tabuleiro de jogo (pode ser desenhado em papel ou feito digitalmente), dado, cartas de eventos e transações, fichas de jogadores, dinheiro fictício (notas e moedas) e calculadoras.

		investimentos, cálculos de porcentagens, compra e venda de ações, entre outros. Os jogadores devem ler a carta e realizar os cálculos necessários para executar a transação ou resolver o problema. Dependendo da carta, os jogadores podem ganhar ou perder dinheiro, receber bônus, pagar impostos, obter empréstimos ou ganhar juros, quem gerenciar melhor suas finanças, realizar cálculos corretos e tomar decisões estratégicas ganha mais dinheiro ao longo do jogo. O objetivo do jogo é acumular a maior quantidade de dinheiro possível ao final das rodadas, realizando transações bancárias e tomando decisões financeiras estratégicas.	Unidade temática: Números.	
			Habilidade: (EF07MA02) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, como os que lidam com acréscimos e decréscimos simples, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, no contexto de educação financeira, entre outros.	
			Objetos de conhecimento: Cálculo de porcentagens e de acréscimos e decréscimos simples.	
			Unidade temática: Números.	
Geografia 8º ano	Notícias da nossa cidade	A turma é dividida em dois grupos. Cada grupo fica responsável por pensar em problemas e desafios enfrentados pela cidade. Após discutir e elaborar as notícias, cada grupo apresenta como se fosse um noticiário de televisão. As notícias podem ser apresentadas de forma criativa, como se fosse uma entrevista com moradores da cidade, um repórter de rua, entre outros formatos. Após as apresentações, todos podem compartilhar informações sobre os problemas, suas causas e possíveis soluções. O objetivo do jogo é estimular a reflexão sobre os problemas e desafios enfrentados pela cidade, incentivando a criatividade e a busca por soluções.	Habilidade: (EF08GE16) Analisar as principais problemáticas comuns às grandes cidades latino-americanas, particularmente aquelas relacionadas à distribuição, estrutura e dinâmica da população e às condições de vida e trabalho.	Papel e caneta.
			Objetos de conhecimento: Transformações do espaço na sociedade urbano-industrial na América Latina.	
			Unidade temática: Mundo do trabalho.	
História 9º ano	Exercendo a cidadania	Os alunos são convidados a se candidatarem para representante de classe. Eles devem apresentar brevemente suas propostas e objetivos para a turma. Após a apresentação dos candidatos, os alunos têm um tempo para refletir sobre suas escolhas e decidir em quem desejam votar. Em seguida, cada aluno recebe uma cédula de votação em branco e se dirige à urna para depositar seu voto de forma anônima. O voto é secreto e não é possível saber em quem cada aluno votou. Após a votação, os votos são contados e o candidato com o maior número de votos é eleito o representante de classe. O objetivo do jogo é promover a vivência do processo democrático de eleição, incentivando a participação dos alunos e a valorização da escolha coletiva.	Habilidade: (EF09HI23) Identificar direitos civis, políticos e sociais expressos na Constituição de 1988 e relacioná-los à noção de cidadania e ao pacto da sociedade brasileira de combate a diversas formas de preconceito, como o racismo.	Urna de votação - Pode ser uma urna de papelão ou qualquer recipiente que simule uma urna. Cédulas de votação - Prepare cédulas de papel em branco para que os alunos escrevam o nome do candidato de sua escolha.
			Objetos de conhecimento: O processo de redemocratização; A Constituição de 1988 e a emancipação das cidadanias (analfabetos, indígenas, negros, jovens etc.); A história recente do Brasil: transformações políticas, econômicas, sociais e culturais de 1989 aos dias atuais; os protagonismos da sociedade civil e as alterações da sociedade brasileira; A questão da violência contra populações marginalizadas; O Brasil e suas relações internacionais na era da globalização.	
			Unidade temática: Modernização, ditadura civil-militar e redemocratização: o Brasil após 1946.	
Ciências 6º ano	Circuito Científico	Escolha 4 conceitos científicos relevantes como densidade, transformações químicas simples, entre outros. Crie uma estação de aprendizado para cada conceito escolhido. Por exemplo, uma estação de experimentos com água	Habilidade: (EF06CI01) Classificar como homogênea ou heterogênea a mistura de dois ou mais materiais (água e sal, água e óleo, água e areia etc.).	Materiais específicos para cada estação, como utensílios de laboratório, objetos do cotidiano, materiais de construção etc. e



e óleo para entender a densidade. Prepare os materiais necessários para cada estação e organize-os de forma clara. No dia da atividade, divida a sala em grupos pequenos e atribua um grupo a cada estação. Os grupos devem se deslocar entre as estações de aprendizado em um circuito. Cada estação terá uma atividade ou experimento relacionado ao conceito científico. Cada grupo ficará dez minutos em cada estação do circuito e realizará o rodízio ou troca de estação. Os alunos deverão ler as instruções, realizar o experimento e discutir as observações e conclusões entre si.

Objetos de conhecimento: Misturas homogêneas e heterogêneas; separação de materiais; materiais sintéticos e transformações químicas.

Unidade temática: Matéria e energia.

Habilidade: (EF06CI02) Identificar evidências de transformações químicas a partir do resultado de misturas de materiais que originam produtos diferentes dos que foram misturados (mistura de ingredientes para fazer um bolo, mistura de vinagre com bicarbonato de sódio etc.).

Objetos de conhecimento: Misturas homogêneas e heterogêneas; separação de materiais; materiais sintéticos e transformações químicas.

Unidade temática: Matéria e energia.

instruções claras para cada estação.

**Fonte:** Elaborado pelos autores com base na BNCC.

### Quadro 3: Atividades lúdicas para o Ensino Médio

Disciplina Ano	Atividade	Desenvolvimento	Habilidade/Objeto de conhecimento/Unidade Temática	Materiais necessários
Língua Portuguesa	Rima e Improviso Poético	Forme duplas ou pequenos grupos de alunos. Em rodadas, cada grupo deve improvisar versos poéticos em forma de rimas sobre temas sorteados pelo professor ou propostos pelos próprios alunos. Pode-se utilizar temas do cotidiano, questões sociais ou qualquer assunto que desperte a criatividade dos participantes.	Habilidade: (EM13LP54) Criar obras autorais, em diferentes gêneros e mídias – mediante seleção e apropriação de recursos textuais e expressivos do repertório artístico –, e/ou produções derivadas (paródias, estilizações, etc.), como forma de dialogar com a crítica e/ou subjetivamente com o texto literário.  Práticas: Leitura, escuta, produção de textos (orais, escritos, multissemióticos) e análise linguística/semiótica.  Campo: Artístico-literário.	Não é necessário
Matemática	Estudo de embalagens	Peça aos alunos que tragam embalagens de produtos comerciais variados para a sala de aula. Eles devem se dividir em grupos e identificar a forma geométrica da embalagem (prisma, pirâmide, cilindro, cone etc.)	Habilidade: (EM13MAT201) Propor ou participar de ações adequadas às demandas da região, preferencialmente para sua comunidade, envolvendo medições e cálculos de	Embalagens, régua, fita métrica, lápis e papel.

		<p>e medir suas dimensões externas. Em seguida, os alunos devem estimar o volume da embalagem com base nessas medidas e comparar com o volume real declarado na embalagem. O primeiro grupo que terminar a atividade vence. Isso ajuda a contextualizar o volume no cotidiano e a compreender a precisão das informações de embalagens.</p>	<p>perímetro, de área, de volume, de capacidade ou de massa.</p> <p>Competência específica: 1.</p> <p>Habilidade: (EM13MAT309) Resolver e elaborar problemas que envolvem o cálculo de áreas totais e de volumes de prismas, pirâmides e corpos redondos em situações reais (como o cálculo do gasto de material para revestimento ou pinturas de objetos cujos formatos sejam composições dos sólidos estudados), com ou sem apoio de tecnologias digitais.</p> <p>Competência específica: 3.</p>	
Geografia/ História	Caminho Sustentável	<p>Elabore um tabuleiro com casas numeradas, representando diferentes etapas do caminho sustentável, como: "Produção consciente", "Consumo responsável", "Reaproveitamento de resíduos", "Descarte adequado", etc. Crie cartas de desafios ou perguntas relacionadas a cada etapa do caminho sustentável. Essas cartas podem trazer situações práticas e problemas relacionados ao dia a dia.</p> <p>Os jogadores lançam os dados para avançar no tabuleiro e, ao cair em uma casa, devem pegar uma carta do monte correspondente àquela etapa do caminho sustentável. O aluno deve responder à pergunta ou resolver o desafio apresentado na carta. Caso acerte, pode avançar mais casas. Se errar, deve permanecer na mesma posição ou até voltar algumas casas, dependendo das regras definidas. O objetivo é chegar à última casa do tabuleiro, representando a conquista do caminho sustentável.</p>	<p>Habilidade: (EM13CHS301) Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.</p> <p>Competência específica: 3.</p>	<p>Tabuleiro de jogo (pode ser desenhado em papel ou confeccionado de forma mais elaborada), dados e peças para os jogadores avançarem no tabuleiro (podem ser pequenos objetos, tampinhas etc.).</p>
Ciências	Futebol da biodiversidade	<p>Peça para que os alunos elaborem individualmente em um papel perguntas e respostas relacionadas ao tema biodiversidade e sustentabilidade. Logo após, recolha os papéis e deposite em uma caixa para serem sorteados. Separe a turma em dois times, e cada um deverá definir quem ficará no ataque, na defesa e no gol. O professor sorteará uma pergunta de cada vez, se o time acertar a próxima pergunta irá para o outro time, porém se errar a pergunta deverá ser respondida pela defesa e ainda assim se errar novamente, deverá ser respondida pelo goleiro, caso ele não consiga responder será marcado gol para o outro time e assim por diante. Vence quem tiver o maior placar no final.</p>	<p>Habilidade: (EM13CNT206) Discutir a importância da preservação e conservação da biodiversidade, considerando parâmetros qualitativos e quantitativos, e avaliar os efeitos da ação humana e das políticas ambientais para a garantia da sustentabilidade do planeta.</p> <p>Competência específica: 2.</p>	<p>Papel, caneta e a caixa.</p>

Fonte: Elaborado pelos autores com base na BNCC.

Neste tópico, vimos que a ludicidade se configura como um instrumento que tem muito a contribuir para o desenvolvimento integral dos jovens e adultos, levando em conta seus aspectos sociais, cognitivos, afetivos e emocionais. Elaboramos os quadros de atividades lúdicas com base em habilidades da BNCC, objetivando uma aprendizagem significativa que considere as vivências e culturas dos educandos, tornando o processo educativo mais inclusivo e valorizando a riqueza da diversidade cultural presente em cada turma. Sabe-se que a implementação dessa metodologia dentro das salas de aula da EJA ainda é uma dificuldade, o que requer a formação continuada dos docentes, assunto que será abordado no último capítulo.

### **A relevância da formação continuada de docentes da EJA e a utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas significativas**

Por fim, neste tópico será destacada a importância da formação continuada dos professores da EJA, considerando a utilização adequada dos jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas significativas. Serão abordados os desafios e as oportunidades relacionados à utilização do lúdico na EJA, assim como reflexões sobre a formação dos docentes para promover uma prática pedagógica eficaz e ressignificar a utilização do lúdico no contexto da EJA. Os conteúdos do capítulo serão organizados da seguinte forma: Importância da formação continuada dos professores da EJA; Desafios e oportunidades na utilização do lúdico como estratégia pedagógica na EJA; Reflexões sobre a formação continuada de docentes para o uso adequado dos jogos e brincadeiras;

### **Importância da formação continuada dos professores da EJA**

A formação de professores é um dos elementos essenciais para assegurar a qualidade da educação básica fornecida pelos sistemas educacionais. Porém, os cursos de licenciatura se mostram insuficientes diante das exigências impostas pelo ato de ensinar (Frazão, 2018). Nesse cenário, surge a necessidade da formação continuada que deve ser assegurada pelo poder público de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/96).

No contexto da EJA, a importância da formação continuada se torna ainda mais evidente, visto que essa modalidade exige habilidades e competências específicas que

nem sempre são adequadamente abordadas durante a formação inicial. A diversidade de experiências de vida, níveis variados de conhecimento e as barreiras sociais enfrentadas pelos educandos requerem uma abordagem pedagógica que compreenda suas necessidades individuais e contribua para a sua formação crítica (Vieira, 2022).

Mesmo sabendo dessas especificidades necessárias para atuar no campo da EJA, ainda existe a ideia de que qualquer docente pode assumir essa responsabilidade. Segundo Junior e Miranda (2019), o contexto histórico dessa modalidade no Brasil, foi marcado pela concepção de educação supletiva, que deve ser rápida e assistencialista, desconsiderando a preocupação com a formação desse profissional, uma vez que sua função seria transmitir conhecimentos mínimos.

Nessa perspectiva, Soares (2005) verificou, por meio de um estudo sobre a formação do docente de jovens e adultos, que muitos deles lecionam sem uma preparação específica, sendo geralmente os mesmos profissionais que atuam no ensino regular. Sendo assim, é perceptível que muitos educadores assumem uma turma da EJA sem a formação adequada e isso pode interferir na qualidade da educação oferecida aos educandos.

O docente da EJA precisa atuar de maneira crítica e isso depende muito da sua formação. Dessa forma:

O preparo de um docente voltado para a EJA deve incluir, além das exigências formativas para todo e qualquer professor, aquelas relativas à complexidade diferencial desta modalidade de ensino. Assim esse profissional do magistério deve estar preparado para interagir empaticamente com esta parcela de estudantes e de estabelecer o exercício do diálogo. Jamais um professor aligeirado ou motivado apenas pela boa vontade ou por um voluntariado idealista e sim um docente que se nutra do geral e também das especificidades que a habilitação como formação sistemática requer (Parecer Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Básica nº 11/2000).

Nessa direção, o professor também acaba auxiliando no desenvolvimento da criticidade dos seus alunos, valorizando suas experiências e reconhecendo-os como sujeitos ativos tanto na esfera social quanto na educacional. Além disso, é fundamental levar em consideração seus desafios, temores, necessidades, cultura, linguagem oral, aspirações, sonhos e o valor intrínseco de seus conhecimentos. Ao adotar essa postura, é possível promover uma aprendizagem mais abrangente e contextualizada, na qual o

educador se dedica a guiar os estudantes na construção do conhecimento formal, priorizando seu desenvolvimento pessoal e profissional (Rodrigues, 2023).

De acordo com Frazão (2018), é importante ressaltar que a formação continuada dos professores da EJA tem como base os conhecimentos que sustentam a prática educativa, desempenhando um papel fundamental na consolidação da profissão docente. Ao analisar as competências necessárias para o exercício profissional na EJA, observa-se que, ao longo de sua jornada, o professor adquire uma ampla variedade de saberes que incluem disciplinas, experiências e elementos pedagógicos, os quais se entrelaçam e enriquecem seu repertório, deixando nítido que a teoria e a prática se complementam.

Sendo assim, é essencial enfatizar a necessidade de investimento e reconhecimento da formação continuada dos professores da Educação de Jovens e Adultos, tendo em vista as especificidades dessa modalidade. Quando esses profissionais recebem a devida qualificação, tornam-se aptos a implementar mudanças significativas em suas estratégias pedagógicas, contribuindo para a motivação e o sucesso dos alunos.

### **Desafios e oportunidades na utilização do lúdico como estratégia pedagógica na EJA**

O lúdico representa uma estratégia inovadora na Educação de Jovens e Adultos ao oferecer uma oportunidade de aprendizagem que quebra paradigmas tradicionais. Enquanto a EJA costuma ser associada a métodos convencionais e formais, a introdução do lúdico na sala de aula traz uma nova dimensão de envolvimento e participação ativa (Monteiro, 2022). Corroborando com essa ideia, Luckesi (2005) afirma que ao integrar jogos e brincadeiras, o lúdico transforma a aprendizagem em uma jornada estimulante e significativa, que inspira os alunos a se envolverem plenamente com o conteúdo e a alcançarem um aprendizado duradouro e eficaz.

Grande parte dos alunos da EJA são trabalhadores, muitas vezes equilibrando responsabilidades familiares e vida profissional e estarem presentes em uma sala de aula é um desafio. Nesse cenário, o lúdico entra como uma estratégia para tornar a aprendizagem mais leve e prazerosa promovendo o envolvimento ativo dos alunos, transformando a sala de aula em um ambiente onde o conhecimento é construído, não

simplesmente transmitido (Monteiro e Monteiro, 2015).

De acordo com Castilho e Tonus (2008), os jogos e as brincadeiras desempenham um papel integrador, unindo aspectos motores, cognitivos, emocionais e sociais. Parte-se então da premissa de que a inserção do lúdico deve ser um elemento essencial em todas as fases da jornada educacional, inclusive na EJA, uma vez que esta também se beneficia da aprendizagem e desenvolvimento por meio dos jogos e das brincadeiras. Dessa maneira, colabora-se com a capacidade do aluno de estruturar seu entendimento do mundo, assimilar experiências e conhecimento, e, acima de tudo, cultivar valores e atitudes fundamentais.

Além disso, a ludicidade quando unida às vivências dos educandos contribui para uma prática pedagógica mais humanizada, motivadora e libertadora, o que remete à educação emancipatória de Paulo Freire (2019), que crítica a “educação bancária”, em que o aluno é apenas um receptor de conteúdos sem a reflexão crítica da sua realidade. Ao incorporar elementos lúdicos na educação, os alunos são incentivados a participar ativamente, a questionar, a refletir e a se engajar de forma crítica com o conteúdo, tornando-se sujeitos ativos de seu próprio processo educacional. Assim, a ludicidade não apenas enriquece a experiência de aprendizado, mas também se alinha à visão emancipatória de Freire, capacitando os educandos a questionar a realidade, desafiar as estruturas opressivas e buscar a transformação pessoal e social.

Em um estudo de campo com alunos da EJA, Evangelista (2013) traz como desafio para o educador lidar com a diversidade da turma, visto que os alunos frequentemente têm idades e experiências de vida muito diferentes. Isso pode tornar desafiador o uso do lúdico, pois as preferências e necessidades variam amplamente. Enquanto alguns podem achar as atividades lúdicas cativantes, outros podem se sentir desconfortáveis ou desinteressados. Além disso, muitos educandos estranham a abordagem lúdica de ensino, especialmente se estão mais familiarizados com métodos tradicionais. Isso ocorre porque a maioria dos adultos que volta à sala de aula na EJA, traz consigo experiências educacionais anteriores baseadas em uma estrutura mais formal.

Outro desafio significativo para os professores da EJA é a ausência dessa modalidade na BNCC, que fornece diretrizes claras para o que deve ser ensinado em cada etapa da educação. Sem esse direcionamento, os professores ficam sem um

referencial sólido para planejar suas aulas, o que dificulta ainda mais a implantação do lúdico. Fazendo-se necessário adaptar os objetivos e conteúdos da BNCC para atender às necessidades dos adultos. Porém:

Sabemos que não faz sentido reproduzir um mesmo rol de conteúdos desenvolvidos ao longo de anos para crianças e adolescentes, uma vez que estas etapas já não se fazem da mesma forma necessárias para a aprendizagens de adultos, que não precisam aprender da mesma forma que as crianças. A pergunta que deveria ser colocada é: quais são os conteúdos necessários para que adultos avancem em seus estudos e possam ampliar suas perspectivas pessoais e profissionais? Que percurso curricular deve ser construído para tanto, levando-se em conta os diferentes sujeitos da EJA? (Catelli Jr, 2019, p. 314)

Essa problemática coloca os educadores da EJA em uma posição desafiadora, requerendo um alto grau de flexibilidade, criatividade e conhecimento pedagógico, já que muitas vezes precisam ajustar o currículo de acordo com as habilidades, experiências e objetivos individuais de aprendizado de seus alunos.

### **Reflexões sobre a formação continuada de docentes para o uso adequado dos jogos e brincadeiras**

A formação continuada de professores desempenha um papel fundamental na Educação de Jovens e Adultos quando se trata da integração da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. A implementação bem-sucedida da ludicidade na EJA requer que os educadores compreendam não apenas os princípios teóricos, mas também saibam adaptar essas estratégias para atender às necessidades específicas desse público.

Essa qualificação não melhora apenas as habilidades pedagógicas do educador, mas também contribui na construção e fortalecimento de sua identidade profissional, isso é possível quando reconhece a importância de sua profissão na moldagem da sociedade. Contudo, é essencial que reflita sobre os conceitos e tradições ligadas à sua carreira ao longo da história, visto que a prática educacional precisa se ajustar as mudanças da sociedade, bem como às características específicas de cada comunidade em que ele está envolvido (Rodrigues, Lima e Viana, 2017).

Segundo Freire (2020), outro ponto a se destacar é que a formação do docente constitui um espaço crucial para a constante reflexão sobre a sua prática pedagógica.

Sendo assim, o professor é desafiado a questionar profundamente os fundamentos que guiam suas ações no ambiente educacional. Por meio dessa autorreflexão, ele busca não apenas aprimorar suas habilidades e estratégias de ensino, mas também promover avanços significativos na aprendizagem dos alunos.

Mesmo elucidado os benefícios da formação continuada, Gatti e Barreto (2009) destaca que é notável a existência de um consenso quanto às preocupações comuns em relação a elas:

A formação continuada é organizada com pouca sintonia com as necessidades e dificuldades dos professores e da escola; os professores não participam das decisões acerca dos processos de formação aos quais são submetidos; os formadores não têm conhecimento dos contextos escolares e dos professores que estão a formar; os programas não preveem acompanhamento e apoio sistemático da prática pedagógica dos professores, que sentem dificuldade de atender a relação entre o programa desenvolvido e suas ações no cotidiano escolar; mesmo quando os efeitos sobre a prática dos professores são evidentes, estes encontram dificuldade em prosseguir com a nova proposta após o término do programa; a descontinuidade das políticas e orientações do sistema dificulta a consolidação dos avanços alcançados; falta melhor cumprimento da legislação que assegura ao professor direito a formação continuada. (Gatti e Barreto, 2009, p. 221).

Portanto, investir em programas de formação que se concentrem nessas questões é de extrema importância. Ao fazê-lo, os professores podem desenvolver estratégias mais eficazes para engajar os alunos, superar obstáculos e criar um ambiente de aprendizagem mais lúdico, inclusivo e adaptado às necessidades de todos.

Neste tópico, destacamos a importância da formação continuada dos professores da EJA, considerando as especificidades dessa modalidade. Quando centrada na prática e nas dificuldades vivenciadas pelos educadores promove a reflexão constante sobre suas abordagens pedagógicas, incentivando a inovação e a busca por soluções criativas para os desafios que surgem no contexto educacional em constante transformação. Nessa perspectiva, entra o lúdico como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem para a motivação e o desenvolvimento integral dos educandos.

### **Considerações finais**

Neste trabalho, enfocamos o estudo do lúdico como estratégia de aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos tendo como objetivos específicos analisar a



contribuição da ludicidade na formação integral dos educandos e ressaltar a importância da formação continuada dos professores da EJA.

Em uma modalidade, em que o ensino geralmente é visto de forma “tradicional”, o lúdico entra como ferramenta inovadora proporcionando aulas mais prazerosas e participativas, estreitando a relação entre o professor e o aluno, além de valorizar o protagonismo do educando no processo de ensino e aprendizagem, levando-o a compreender que também se aprende brincando. Ressalta-se também que é um caminho para a formação integral dos jovens e adultos trabalhando aspectos sociais, cognitivos, afetivos e emocionais. Outro ponto positivo é que torna o ambiente mais inclusivo e proporciona trocas enriquecedoras ao respeitar as diferentes experiências e culturas dos educandos.

Para a efetividade da ludicidade na EJA, torna-se fundamental e necessário a formação continuada dos professores, pois é um grande desafio trabalhar com turmas heterogêneas e com diversas especificidades. A ausência dessa modalidade na BNCC representa desafios adicionais e dificulta ainda mais a prática docente sendo preciso adaptar as atividades que são tradicionalmente desenvolvidas com crianças e adolescentes.

Ao longo desta pesquisa, identificamos lacunas na literatura relacionadas à ludicidade na EJA e partindo dessa limitação nos aprofundamos sobre o tema e concluímos que, ao utilizar as metodologias lúdicas na sala de aula o processo de ensino e aprendizagem se torna mais significativo quando trabalhado a partir da realidade dos educandos, levando também o professor a refletir sobre suas práticas pedagógicas. Com base em habilidades, objetos de conhecimento e unidades temáticas da BNCC, elaboramos quadros de atividades e jogos que podem contribuir para o aumento do repertório dos docentes valorizando a formação integral dos discentes.

Faz necessário a continuidade de estudos mais detalhados nessa temática para fortalecer o reconhecimento do lúdico como estratégia pedagógica nesta modalidade, para que possamos preencher as lacunas identificadas neste estudo e ressignificar ainda mais a prática educacional na EJA. Como sugestão para futuras pesquisas dentro dessa perspectiva, um assunto a ser explorado é a formação continuada desses professores, será que a ludicidade é contemplada nelas?

### Referências bibliográficas

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**, 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 7 set. 2023.
- ANDRADE E SILVA, D. A. de. Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n. 56, p. 101-113, abr./jun. 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/9BdKCJfZZFSM9KkkwTFc6yD/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 21 maio 2023.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, 1988. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 12 jun. 2023.
- BRASIL, Conselho Nacional de Educação (CNE). Parecer CNE/CEB 11/2000. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação de jovens e adultos**. Brasília. 2000. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja/legislacao/parecer\\_11\\_2000.pdf](http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja/legislacao/parecer_11_2000.pdf). Acesso em: 12 jun. 2023.
- BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2023.
- BRASIL. **Resolução CNE/CEB/1/2021** - Diretrizes Operacionais para a Educação de Jovens e Adultos nos aspectos relativos ao seu alinhamento à Política Nacional de Alfabetização (PNA) e à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e Educação de Jovens e Adultos a Distância. Disponível em: [https://www.gov.br/mec/pt-br/media/aceso\\_informacacao/pdf/DiretrizesEJA.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/media/aceso_informacacao/pdf/DiretrizesEJA.pdf). Acesso em: 21 maio 2023.
- CASTILHO, M. A.; TÔNUS, L. H. **O lúdico e sua importância da Educação de Jovens e Adultos**, 2008. Disponível em: <http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/SysScy/article/view/416/210>. Acesso em: 31 ago. 2023.
- CATELLI JUNIOR, R. **O não-lugar da Educação de Jovens e Adultos na BNCC**, 2019. Disponível em: [https://www.academia.edu/39500381/O\\_N%C3%83O\\_LUGAR\\_DA\\_EDUCA%C3%87%C3%83O\\_DE\\_JOVENS\\_E\\_ADULTOS\\_NA\\_BNCC](https://www.academia.edu/39500381/O_N%C3%83O_LUGAR_DA_EDUCA%C3%87%C3%83O_DE_JOVENS_E_ADULTOS_NA_BNCC). Acesso em: 2 set. 2023.
- EVANGELISTA, K. D. **"Volto quando a brincadeira terminar": o estranhamento do lúdico na EJA**. 2013. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/88161/000911325.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 8 maio 2023.
- FERREIRA, L. C. **A educação de jovens e adultos em tempos (im)prováveis e de (in)certezas: a BNCC em discussão**, 2019. Disponível em: <https://revistas.unisiam.edu.br/index.php/revistaaugustus/article/view/334>. Acesso em: 11 jun. 2023.
- FONSECA, N. P.; PEREIRA, D. D. **A importância da ludicidade na prática pedagógica na educação de jovens e adultos – EJA**. 2019. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas-izabela/index.php/fdc/article/view/1713>. Acesso em: 10 jun. 2023.
- FRAZÃO, P. S. **Lúdico na EJA... Por que não?**. 2018. 88 f. Dissertação (Mestrado Profissional)- Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira. CAP/UERJ, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://www.ppgeb.cap.uerj.br/wp-content/uploads/2020/03/DISSERTA%C3%87%C3%83O-PRISCILLA-DA-SILVA-FRAZ%C3%83OREVIS%C3%83O-DEFINTIVA.pdf>. Acesso em: 8 maio 2023.
- FREIRE, P. **Ação cultural para liberdade e outros escritos**. 14 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011. Disponível em: <https://elivros.love/livro/baixar-livro-acao-cultural-para-a-liberdade-e-outros-escritos-paulo-freire-em-epub-pdf-mobi-ou-ler-online>. Acesso em: 15 set. 2023.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 66 ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2020.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 84 ed. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 2019.

FRIEDMANN, A. Jogos tradicionais. **Série Idéias**, n. 7. São Paulo: FDE, 1995. Disponível em: [http://www.crmariocovas.sp.gov.br/dea\\_a.php?t=017](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/dea_a.php?t=017). Acesso em: 14 set. 2023.

GATTI, B. A.; BARRETO, E. S. S. **Professores do Brasil**: impasses e desafios. Brasília: UNESCO/MEC, 2009. Disponível: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000184682/PDF/184682por.pdf.multi>. Acesso em: 4 set. 2023.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em: 11 ago. 2023.

IMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788524925702/>. Acesso em: 13 maio 2023.

KIYA, M. C. S. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE–Produções didático-pedagógicas, 2014. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_uepg\\_ped\\_pdp\\_marcia\\_cristina\\_da\\_silveira\\_kiya.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf). Acesso em: 10 ago. 2023.

KNOWLS, M. S.; HOLTON III, E. F.; SWANSON, R. A. **Aprendizagem de resultados**: Uma abordagem prática para aumentar a efetividade da educação corporativa. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. Disponível em: [https://www.academia.edu/23769912/Aprendizagem\\_de\\_Resultados\\_Malcolm\\_Knowles](https://www.academia.edu/23769912/Aprendizagem_de_Resultados_Malcolm_Knowles). Acesso em: 14 set. 2023.

LEÃO, M. A. **O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais**, 2015. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/1001/583>. Acesso em: 10 ago. 2023.

LOPES, R. C. S. **A relação professor-aluno e o processo ensino-aprendizagem**, 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1534-6.pdf>. Acesso em: 7 set. 2023.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna, 2005. Disponível em: [http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade\\_e\\_atividades\\_ludicas.pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf). Acesso em: 28 ago. 2023.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536310060/pageid/4>. Acesso em: 11 ago. 2023.

MARTINS, R. M. K. Pedagogia e andragogia na construção da educação de jovens e adultos. **Revista de Educação Popular**, v. 12, n. 1, 2013. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/reveducpop/article/view/20331/12520>. Acesso em: 8 maio 2023.

MENIN, R. **Os benefícios dos jogos e brincadeiras para educandos da Educação de Jovens e Adultos**. Produções didáticos-pedagógicas. Secretaria de Estado da Educação do Paraná: Curitiba, 2016. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2016/2016\\_pdp\\_edfis\\_ufpr\\_rosangelamenin.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edfis_ufpr_rosangelamenin.pdf). Acesso em: 24 jul. 2023.

MONTEIRO, B. S.; MONTEIRO, E. S. **A importância da metodologia do lúdico na EJA no processo de ensino e aprendizagem**. 2015. Disponível em:

<https://bdta.ufra.edu.br/jspui/handle/123456789/594>. Acesso em: 30 ago. 2023.

MONTEIRO, J. L. P. **O lúdico na Educação de Jovens e Adultos**, 2022. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/2236>. Acesso em: 24 jul. 2023.

PIAGET, J. **A psicologia da inteligência**. Petrópolis: Vozes, 2013.

PREFEITURA MUNICIPAL DE JUNDIAÍ. Secretaria da Educação. **Currículo Jundiaiense da Educação de Jovens e Adultos (EJA)**. São Paulo, 2022. Disponível em: <https://educacao.jundiai.sp.gov.br/wp-content/uploads/2022/12/EJA-completo-digital-dez-2022.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2023.

PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA PAULISTA. Unidade Gestora Municipal de Educação. **Educação de Jovens e Adultos II**. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://portal.varzeapaulista.sp.gov.br/wp-content/uploads/2021/03/EJA-II-CURRICULO-2021-rev.04.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2023.

RODRIGUES, R. O. **Formação continuada de professores da Educação de Jovens e Adultos**. Roraima: Iole, 2023. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=tgqtEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=forma%C3%A7%C3%A3o+continuada+professores+eja&ots=6Ou4ufQl-6&sig=7Rky96aTPjgGX2f8isG9NX1KbWk#v=onepage&q=forma%C3%A7%C3%A3o%20continuada%20professores%20eja&f=false>. Acesso em: 30 ago. 2023.

SANTOS, A. W. S. **O brincar e sua importância dentro da educação física**, 2018. Disponível em: <https://repositorio.pgskroton.com/bitstream/123456789/23003/1/ALESSANDRO%20WALLACY%20SILVA%20DOS%20SANTOS.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2023.

SANTOS, P. G. **A evasão escolar na EJA**, 2014. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/47148/R%20-%20E%20-%20PRISCILA%20GALVAO%20SANTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 7 set. 2023.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SOARES, L. **A formação do educador de jovens e adultos**. Aprendendo com a diferença: estudos e pesquisas em educação de jovens e adultos. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

SOUZA, L. J. de. Jogos como recurso pedagógico: EJA e suas capilaridades. **Ensino em Perspectivas**, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 1-10, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6175>. Acesso em: 8 maio 2023.

VIEIRA, D. S. A formação inicial e continuada de professores para a EJA no Brasil: uma revisão de literatura. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, nº 35, 20 set. 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/35/a-formacao-inicial-e-continuada-de-professores-para-a-eja-no-brasil-uma-revisao-de-literatura>. Acesso em: 25 ago. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIÑAL JUNIOR, J. V.; MIRANDA, H. P. **Formação do professor para a educação de jovens e adultos**: a importância do processo formativo na perspectiva emancipatória. *Revista Cocar*, [S. l.], v. 13, n. 27, p. 473–501, 2019. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/2850>. Acesso em: 25 ago. 2023.