

EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: A PRÁTICA PEDAGÓGICA MEDIADA PELA LUDICIDADE

EDUCATION OF YOUTH AND ADULTS: THE PEDAGOGICAL PRACTICE THROUGH EDUTAINMENT

Jaqueline Pinheiro de Oliveira Torres
Unemat
Martha Holanda da Silva
Unemat

Resumo: O presente trabalho é um relato de experiência vivenciado durante o estágio supervisionado em uma turma de 1º e 2º anos do 1º segmento da Educação de Jovens e Adultos. Compreendendo o estágio relevante na formação universitária, por possibilitar conhecer os saberes e práticas escolares, bem como permitir um primeiro exercício da docência, este artigo constitui-se em uma reflexão crítica sobre o planejamento de práticas pedagógicas utilizando abordagens lúdicas. Acreditando que aprender é um processo que acontece pela ação do indivíduo, os objetivos eram tornar as aulas mais dinâmicas, estimular o diálogo, a interação e em especial a aprendizagem dos alunos jovens e adultos em processo de alfabetização. Para trabalhar os conteúdos escolares foram propostas atividades como: tangram para identificar e nomear formas geométricas; leituras de imagens subliminares para estimular o raciocínio e a visão crítica na escrita de frases e textos, e um mini mercado foi montado para simular atividades ligadas ao sistema monetário brasileiro. Conclui-se que estudar os conteúdos utilizando as atividades lúdicas foi uma alternativa rica e dinâmica para gerar a postura ativa que os alunos da EJA demonstraram diante dos conhecimentos que pretendia-se que dominassem.
Palavras-chave: Educação de jovens e adultos. Ludicidade. Práticas pedagógicas.

Abstract: This paper is an account of lived experience during supervised training in a class of 1st and 2nd years of the 1st segment of the Youth and Adult Education. Understanding the relevant stage in university education, by enabling information about the knowledge and school practices, as well as to allow the first exercise the teaching profession, this article constitutes a critical reflection about the planning of pedagogical practices using ludic approaches. Believing that learning is a process that happens by the action of the individual, the aims were make the classes more dynamic, encourage dialogue, the interaction and, especially, the learning of young students and adults in literacy. To work the school content were proposed activities as: tangram to identify and name geometric shapes; Subliminal images readings to stimulate reasoning and critical view in writing sentences and texts, and a mini fake supermarket was set up to simulate activities related to the Brazilian monetary system. In conclusion, study the content using the ludic activities was a rich and dynamic alternative to generate the active role that students of EJA demonstrated before the knowledge that were predicted to dominate.
Keywords: Adult education. Ludic. Pedagogical practices.

Introdução

A Educação de Jovens e Adultos constitui-se como uma modalidade da Educação Básica que deve ofertar de forma regular o ensino fundamental e médio, tratando a legislação específica de ressaltar que esta oferta deve ter características adequadas às necessidades e disponibilidades dos indivíduos que não tiveram acesso à escolarização na idade própria, ou mesmo àqueles que por algum motivo não deram continuidade aos estudos.

Tal orientação tem relação com a visão peculiar das pessoas que chegam à escola com históricos e experiências reais e ricos de valores e crenças. Trata-se de adultos letrados e com conhecimento de mundo riquíssimo, mas que diante das necessidades diárias das mais simples a mais complexas tais como conduzir orçamentos familiares; acompanhar o desenvolvimento escolar dos filhos; aspirar por crescimento profissional, dentre outros, justificam sua necessidade de aprender ou criar mais autonomia na leitura e escrita, por isso ingressam na escola.

Tomando em consideração esta visão e perspectiva de trabalho com pessoas adultas, acredita-se que a Educação de Jovens e Adultos (EJA) necessita ser planejada e repensada diariamente, e como educadores, temos que estar atentos às construções pessoais, profissionais e sociais que essa população de alunos traz para a escola, uma vez que suas necessidades podem mudar de um dia para outro. Todas as oportunidades devem ser aproveitadas para propor conteúdos e atividades que levem ao conhecimento significativo para suas realidades, ou seja, o que fazem, conhecem e

possuem de experiências é que vão compor a ação pedagógica do professor.

Aliás, encontrar significado nos conteúdos escolares é o que determina a permanência dos alunos jovens e adultos na escola, porque certamente chegam à sala de aula receptivos à aprendizagem, mais ao mesmo tempo possuem um olhar ativo, que sente e que busca elementos importantes para solucionar as questões da vida diária.

Por isso, as recomendações legais em torno da oferta da modalidade da educação de jovens e adultos que são inspiradas nas referências teóricas e práticas de Paulo Freire com classes populares, é aconselhar que se mantenha os conteúdos do currículo interligados com a realidade social e local, assim como o respeito ao trabalho dos educandos e os conhecimentos básicos que podem ajudá-la a serem pessoas autônomas, críticas mas também conscientes de seus deveres e direitos sociais.

Percebe-se, portanto, que os educadores da EJA, em especial aqueles que trabalham com alunos que estão em diferentes hipóteses da escrita, são desafiados à estratégias de ensino motivantes, e que agreguem o aprendizado de conteúdos curriculares ao desenvolvimento de atitudes e comportamentos que levem à reflexão de situações cotidianas os indivíduos letrados que ali se encontram. Reconhecendo que são esses, aqueles que já colocam em prática no seio de suas comunidades os múltiplos saberes de natureza sócio-político-cultural, mesmo sem serem alfabetizados (MOLICA; LEAL, 2009).

Para tanto, é relevante pensar na abordagem lúdica para as práticas pedagógicas, sendo esta ao longo dos tempos ratificada como benéfica à socialização, à interação e em especial à aprendizagem.

O desejo dos adultos ao se matricularem na escola, é tão somente aprender o mais rápido possível ler e escrever e observa-se que se esquecem que a escola pode ser ponto de troca de culturas, conhecimentos, crenças e local de socializar e fazer amizade. Nada melhor do que trabalhar com a ludicidade através de brincadeiras, jogos e tantos outros recursos disponíveis, para tornar a aprendizagem tão divertida quanto seria se ainda fossem crianças. Além disso, fazer com que as pessoas coloquem em prática algumas de suas habilidades na realização de tarefas escolares, é muito mais produtivo do que apenas apostar na memorização de informações.

A ludicidade na educação não é uma questão propriamente nova, porém como muitas vezes estamos acostumados à rigidez, à passividade e a atitudes autoritárias na educação formal, considera-se quase que impossível conciliar os objetivos pedagógicos com atividades lúdicas que possam produzir efeitos positivos no processo de alfabetização de pessoas adultas.

Diferentes estudos sobre o lúdico o apontam como uma atividade natural, onde pode-se colocar em jogo o que se sabe, retratar a natureza do brincar, além de envolver a espontaneidade. Ao pensarmos nos alunos jovens e adultos, pode-se dizer que este era o propósito, que junto conosco colocassem em jogo o que sabiam, que ajudasse a propiciar aprendizado concreto.

Adotando a perspectiva de que o lúdico poderia ser o instrumento de aproximação do conhecimento de mundo dos alunos da EJA com o conhecimento escolar que deveria ser trabalhado, tornando a sala de aula um lugar agradável e prazeroso, o presente texto relata a experiência vivenciada durante o estágio supervisionado na Escola de Educação de Jovens e Adultos, Ceja Paulo Freire, situada na cidade de Nova Mutum-MT.

Para fundamentar e relatar a experiência, organizamos uma primeira parte onde discutimos o que entendemos ser a ludicidade e sua importância e relevância na EJA. Na segunda parte e feita uma exposição de algumas das atividades planejadas e concretizadas pelos estagiários do 7º período de Pedagogia, durante o período de regência, em uma turma de 1º e 2º anos do 1º segmento da Educação de Jovens e Adultos.

A prática de ensinar ludicamente

Em um dos cadernos da coleção *Trabalhando com a Educação de Jovens e Adultos* publicado pela Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade do Ministério da Educação (SECAD/MEC), há a seguinte reflexão:

[...] é agindo e pensando que os seres humanos constroem o seu conhecimento. Não é só agindo e não é só pensando, mas fazendo os dois. Nem sempre nos damos conta disto porque se trata de um movimento natural, quase instintivo, em que o

agir-pensar-agir se dá quase que simultaneamente. (BRASIL, 2006, p. 27).

Esta afirmação levanta uma questão importante para considerarmos na escola, que é o fato de que para aprender e produzir conhecimento é preciso usar o pensamento, mas esse trabalha em interação com a ação propriamente dita. Cabe portanto à escola e ao professor, fazer com que os alunos exercitem a reflexão e coloquem o que sabem em jogo, troquem conhecimento em sala de aula, construindo um novo conhecimento, este mais aprimorado. Além disso, é preciso lembrar que em uma sala de aula onde se reúne diferentes pessoas, cada um pensa de uma forma.

Para alguns profissionais de educação a ludicidade é algo para quem tem habilidade com papel, tesoura, cola, tecidos e música entre outros trabalhos manuais e corporais. Amparados em teorias e práticas estudadas pode-se dar um outro sentido à ludicidade na escola e percebê-la como extremamente necessária, uma vez que a compreendemos como:

[...] 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).

A constatação feita pelo autor, nos encoraja a pensar na sala de aula de jovens e adultos como um lugar de pessoas que precisam ressignificar e dar um novo sentido às suas convicções e conhecimentos pela percepção que já possuem da realidade, bem como daquilo que os colegas podem partilhar. E para que os alunos consigam a mediação da realidade com o novo conhecimento, é preciso que possam falar, opinar e agir de forma criativa durante as aulas. É assumir com clareza um compromisso educacional de quem “jamais aceita que o ensino de não importa qual conteúdo, possa dar-se alheado da análise crítica de como funciona a sociedade” (FREIRE, 2000, p. 44).

Nem sempre existe uma formação inicial que dê suporte adequado à alfabetização de adultos. É preciso estar ciente que apenas adaptar metodologias, estratégias e técnicas utilizadas na alfabetização de crianças, não é apropriado. Os espaços, os tempos e as dimensões a serem desenvolvidas são diferentes porque seus desafios e motivações para estar na escola são outros.

O MEC alerta que educar e aprender dá trabalho, e que por isso é essencial a condução cuidadoso do planejamento de aulas. Para educadores da EJA esclarece que:

Devem estar preocupados em não convidar seus alunos a realizar um trabalho inútil. Trata-se de uma questão ética. Trabalho inútil ocorre quando é realizado para obter um conhecimento que não lhes dá nenhum retorno efetivo. É inútil também quando dele não resulta nenhum conhecimento. Estes riscos são presentes quando o (a) professor (a) sustenta o seu trabalho sobre conceitos equivocados em relação ao que seja o conhecimento e suas características. (BRASIL, 2006, p.4).

Esta reflexão leva a pensar que o planejamento é uma arte de muitas vertentes, que se desenvolve para melhorar a capacidade de intervenção na realidade. No caso da escola da EJA, sua efetividade no processo de ensino-aprendizagem estará se for pensado levando em consideração a necessidade de trabalhar os conhecimentos escolares a partir de cada educando inserido na turma, considerando sua cultura e trabalho, por se tratar de seres adultos capazes de pensar e avançar e produzir novos e que lhes sejam melhores conhecimentos, através das atividades propostas.

Acredita-se que realizar a mediação de atividades de forma lúdica permite situações em que o aluno aprende de forma simples e concreta, interage melhor com o outro porque sempre encontrará sentido cotidiano no que está sendo trabalhado, podendo assim expressar o que sabe. Além disso, estarão vivendo situações motivadoras fazendo-os perder o medo de falar e agir e até

mesmo os ensina a ouvir.

A experiência planejada e concretizada: a aprendizagem motivada pelo lúdico

De acordo com Souto,

O mundo contemporâneo exige o leitor de diversos códigos, do múltiplo, do diverso. Perspicaz na interpretação e com capacidade de atribuir sentidos com toda liberdade, para além da oralidade, campo em que sujeitos jovens e adultos tem domínio. (SOUTO, 2011. p. 303)

Esta é sem dúvida uma orientação clara à alfabetização de adultos para os tempos atuais, porque atribuir sentido sendo capaz de intervir na realidade, isso sim é garantir direito à cidadania.

Acredita-se que o caminho apontado possa ser apresentar os conteúdos escolares de forma lúdica. Proporcionar aos alunos aulas divertidas, dinâmicas, coloca os alunos em situações confortáveis à participação e ao estímulo para aprender. Assim, levando em consideração a adoção de um ciclo entre o pensar e o agir, optou-se por realizar um planejamento interdisciplinar respaldado pela ludicidade no desenvolvimento de diferentes atividades com os alunos da EJA.

Durante aplicação de uma atividade da área de linguagem, os alunos deveriam construir frases e pequenos textos, fazendo uso de imagens subliminares que foram projetadas via datashow. Inicialmente os alunos foram instigados a fazer uma análise individual das imagens, seguido da oportunidade de realizar comentários sobre o que viam e percebiam das mesmas. Sempre orientados a prestarem atenção nos detalhes das imagens, eram questionados à expressar sua crítica diante das informações que extraíam dessas e posteriormente deveriam registrar o significado que lhes era mais marcante.

Outra atividade trabalhada de forma lúdica com a turma, envolvia o conteúdo da área de Matemática, formas geométricas, e a maneira mais apropriada encontrada foi o uso do tangram, (quebra cabeça de origem chinesa que é composto por sete figuras geométricas), que possibilita a construção de diversas e criativas figuras. Após a exposição da origem do tangram foram destacadas as formas, os nomes e quantidade das figuras geométricas que se encontram no quebra cabeça, de forma que os alunos iam registrando no caderno as informações. Totalmente envolvidos e interessados na atividade, de forma autônoma deveriam construir imagens e após apresentá-la indicando quais e quantas figuras geométricas utilizaram em suas criações. Alguns optaram por construir animais, outros objetos, e ficaram surpresos com o fato de um quebra cabeça com apenas sete peças pudesse dar origem a tantas formas.

Conforme Mollica e Leal (2009) quando se percebe a riqueza dos conhecimentos matemáticos prévios que os alunos em processo de alfabetização trazem, é possível explorar um movimento que respeite a dimensão utilitária e também a dimensão formativa, resgatando assim o sentido de atualidade. Essa perspectiva influenciou bastante o planejamento do conteúdo sistema monetário brasileiro, sendo que pensou-se em um cenário onde pudessem ser levantadas situações problemas que levassem à refletir sobre o dia a dia dos alunos.

Foi solicitado que trouxessem de casa embalagens de produtos comprados em mercados para o consumo familiar. Grande quantidade de embalagens apareceram, produtos de toda natureza inclusive bebidas alcoólicas, ração para cachorros e fraldas descartáveis. Assim, tínhamos material suficiente para simular um mercadinho e apresentar de forma real situações que envolvessem o sistema monetário brasileiro.

Foi realizada na sala de aula mesmo, a montagem do espaço com as embalagens trazidas que foram separadas em seções como: laticínios, cereais, carnes, biscoitos, bebidas, higiene pessoal e limpeza doméstica, todos com os seus devidos preços. Os alunos foram divididos em pequenos grupos e receberam uma quantia em dinheiro (cédulas coloridas impressas) e uma lista com itens da cesta básica. As coordenadas dadas para iniciar a atividade era que deviam fazer as compras sem deixar de adquirir alguns itens da lista, e não poderia faltar dinheiro para pagar as aquisições.

Percebeu-se que a maioria não sabia muito bem o que comprar, demonstrando certa

insegurança na identificação dos preços dos itens o que gerou na maioria dos casos insegurança do valor total que possuíam na hora de pagar as compras. Diferentes situações foram presenciadas pelo grupo e iam servindo de reflexão sobre realização de cálculos mentais, na realização das compras, lista de prioridades e aquisição de itens desejados, comparações de preço e outros.

Um grupo fez uso do raciocínio lógico para realizar as compras, optaram por produtos mais baratos e compraram a quantidade necessária para inclusive sobrar dinheiro. Propositamente foi repassado o troco errado sendo que nenhum aluno do grupo prestou atenção no ocorrido. O segundo grupo realizava cálculos ao comprar os produtos, optando pelos mais baratos comprou em maior quantidade. Fizeram uso de anotações dos preços somando os valores do que estavam comprando, desta forma o dinheiro deu para pagar mais não sobrou troco algum. O grupo seguinte comprou a vontade, não se comunicavam nas decisões do que adquirir, e chegaram a pagar R\$ 80,00 em uma lata de cerveja. No final, gastaram muito mais dinheiro do que tinham em mãos e ficaram devendo o dobro do valor que tinham ao mercado.

Com a intervenção da estagiária, diferentes situações matemáticas iam sendo problematizadas e resolvidas inclusive transcrevendo-as por escrito. Além disso, os ocorridos levaram à reflexão sobre cuidados diversos no dia a dia ao lidar com o dinheiro, e o quanto a falta de habilidades os leva a fazerem maus negócios e desperdiçar seu dinheiro. Como exemplo foi conversado sobre o ocorrido de receberem o troco errado e ficarem à mercê de serem enganados. Discutiu-se também a questão de comprarem produtos que talvez nem seriam utilizados em casa e que possuíam preços muito elevados. Sem contar o fato de poderem ser constrangidos por terem que devolver produtos que não possam pagar.

Apesar de conhecerem bem as cédulas e moedas brasileiras, as atividades propostas certamente ajudaram no desenvolvimento de habilidades fundamentais que envolvem representar e escrever quantias, compara preços, usar mecanismos de cálculo mental para comparar valores e conferir troco dentre outras. É sem dúvida necessário tratar de questões delicadas como essas em sala de aula. E com o intuito de prepará-los melhor para situações diárias, buscou-se de forma lúdica, prazerosa e divertida dialogar com as representações em sala de aula.

Considerações finais

A experiência vivida nos torna mais conhecedores do sentido da alfabetização na educação de jovens e adultos e que não basta criar espaços educativos para atender a essa demanda, mas que a formação de profissionais com conhecimentos, habilidades para lidar com os efeitos e marcas da exclusão que está população possui, é indispensável.

Se sensíveis às necessidades dos educandos adultos, mesmo que inicialmente não se tenha muitas habilidades com essa população, é possível ir construindo alternativas para ao longo do processo de alfabetização possam estar envolvidos em situações em que possam pensar e fazer. E acredita-se que produzem efeitos positivos os conteúdos trabalhados ludicamente, porque percebeu-se que proporcionam tempo para que os alunos exponham seus conhecimentos prévios, permitem tempo para que ouçam e reflitam a experiência dos colegas e ainda admitem um tempo mais razoável para a assimilação das novas informações e produção de conhecimentos, fazendo-os progredir na leitura e escrita que seja adequada ao exercício da cidadania.

O efeito das práticas vividas nos alerta para algo extremamente sério que é reconhecer que na docência com pessoas adultas, exige-se humildade, paciência e compromisso com um fazer específico, uma vez que trata-se de pessoas extremamente sensíveis e sensatas, que estão na escola para apreender e não o contrário.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. **Trabalhando com educação de jovens e adultos: O processo de Aprendizagem de professores e alunos**. Brasília: MEC/SECAD, 2006. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja_caderno5.pdf Acesso em: 05/06/2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas a outros escritos**. São Paulo: UNESP, 2000.

MOLLICA, Maria Cecília; LEAL, Marisa. **Letramento em EJA**. São Paulo: Parábola editorial, 2009.

SANTOS, Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 6. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SOUTO, Regina Bittencourt. Prática docente e currículo na educação de jovens e adultos. In LAFFIN, Maria Hermínia Lage Fernandes. **Educação de Jovens e Adultos: educação na diversidade**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina. 2011.

Recebido em 25 de novembro de 2016.
Aprovado em 30 de novembro de 2016.