

A importância do lúdico para o ensino-aprendizagem na educação de jovens e adultos

The importance of playfulness for teaching-learning in youth and adult education

DOI:10.34117/bjdv7n4-533

Recebimento dos originais: 10/03/2021

Aceitação para publicação: 22/04/2021

Ivanéia Maria de Lima

Mtda

Licenciatura em pedagogia, especialização em Gestão Escolar pela Universidade Vale do Acaraú-UVA

Instituição: Escola Municipal Armando da Costa Brito

Endereço: Rua Pedro de Souza leão, Nº 204, Bairro: Nossa Senhora do ó- Ipojuca, PE, CEP: 55590-000

E-mail: ivaneialima36@gmail.com

Cristiano Leonardo Martins Oliveira

Mtdo

Licenciatura Plena em Geografia, especialização Psicopedagogia clínica e Institucional - FAJOLCA

Instituição: Escola Municipal Pedro Serafim de Souza

Endereço: Rua Pedro Serafim de Souza, Nº 50, Bairro: Nossa Senhora do Ó - Ipojuca, PE, CEP:55590-000

E-mail: cristianolmoliveira@gmail.com

Maria José da Silva

Mtda

Pós-graduada em psicopedagogia clínica e institucional, pela instituição Jose Lacerda Filho- FAJOLCA

Instituição: Escola Municipal Jesus Nazareno

Endereço: Rua da Macaíba, Nº 4000, Bairro: Nossa Senhora do Ó - Ipojuca, PE, CEP:55590-000

E-mail: mariajose-045@hotmail.com

Maria José Pereira Silva

Mtda

Pedagogia e Educação Especial pela Faculdade Funeso

Instituição: Escola Amara Josefa da Silva

Endereço:Rua da Matriz,Nº49.Bairro:Nossa Senhora do Ó-Ipojuca, PE-CEP: 55590-000

E-mail: mjps.t21@gmail.com

Ronalda Adriana dos Santos da Silva

Mtda

Licenciatura Plena em Pedagogia, Especialização em Gestão e Psicopedagoga pela
Universidade Vale do Acaraú- UVA

Instituição: Erem Emídio Cavalcanti de Albuquerque

Endereço: Rua Nadir Caetano Gomes, Nº 10, Bairro: Rosário- Cabo de Santo

Agostinho-PE-Cep 54520-650

E-mail: adrysantos49@gmail.com

Rhaylla Shirley Lima Santos

Bel

Bacharel em Fisioterapia pela UNIBRA- Centro universitário Brasileiro

Endereço: Rua Pedro de Souza Leão, Nº 204, Bairro: Nossa Senhora do Ó- Ipojuca, PE

CEP: 55590-000

E-mail: rhay.shirley25@gmail.com

Diógenes José Gusmão Coutinho

Orientador Dr

Doutor em Biologia, pela Instituição Universidade Federal Rural de

Pernambuco (UFRPE)

Endereço: R. Gervásio Pires, 826 - Santo Amaro, Recife - PE, 50050-070

E-mail: Gusmao.diogenes@gmail.com

RESUMO

Objetivou-se investigar a quantidade de dissertações e teses, produzidas no período de 2010 a 2020, versando sobre a contribuição da ludicidade para o ensino de jovens e adultos. Buscou-se, especificamente, analisar os aspectos abordados nos trabalhos, compreender de que maneira o lúdico facilita no aprendizado. E, por fim, analisar as intervenções sugeridas nas produções estudadas. Foram encontrados 16 trabalhos, sendo 14 dissertações e 2 teses e com critérios de inclusão e exclusão, os trabalhos foram analisados respondendo as abordagens em foco com o objetivo de verificar as atividades e materiais utilizados e a maneira que o aprendizado é promovido através do lúdico na educação de jovens e adultos.

Palavras-chave: Lúdico, Ensino, Jovens e adultos.

ABSTRACT

The objective was to investigate the number of dissertations and theses produced in the period from 2010 to 2020, dealing with the contribution of playfulness to the education of young people and adults. It was specifically sought to analyze the aspects addressed in the works, to understand how playfulness facilitates learning. And, finally, to analyze the interventions suggested in the studied productions. We found 16 papers, 14 of which were dissertations and 2 theses and with inclusion and exclusion criteria, the papers were analyzed responding to the focused approaches in order to verify the activities and materials used and the way that learning is promoted through play in youth and adult education.

Keywords: Playful, Teaching, Youth and adults.

1 INTRODUÇÃO

O conceito de ludicidade é usualmente associado aos jogos e brincadeiras, porém, apesar de serem formas de expressão do lúdico, não se restringe a estes. A ludicidade pode estar presente em qualquer objeto, atividade, momento ou relação. Porém, não é uma característica inerente ao objeto, sendo que mesmo um jogo ou brincadeira pode deixar de ser lúdico de acordo com o momento em que se insere (PIN, 2016, p. 29).

O lúdico como estratégia de ensino não surgiu recentemente, tendo suas origens em tempos bem remotos. No Brasil, a cultura lúdica é rica e plural, pois passamos por um processo de miscigenação que culminou em uma junção de diferentes jogos e brincadeiras advindos da cultura indígena, negra e europeia. Sendo assim, diversos autores renomados da educação já consideravam as atividades lúdicas como sendo capazes de propiciar uma aprendizagem significativa de conceitos ensinados na escola (BARBOSA, 2018, p. 14).

É através de jogos e brincadeiras que as pessoas aprendem a se relacionar com o mundo, incorporam a cultura de seu povo, costumes e tradições, fazem planos para o futuro e constroem sua personalidade. Se o jogo/brincadeira tem esse “poder”, poderá, então, ser usado como instrumento de compreensão dos conteúdos científicos e para formação desse futuro adulto intelectual (FREITAS, 2015, p. 45).

“Nesse sentido, o lúdico pode ser considerado como uma estratégia de interação social em situações diversas, no qual o processo de incorporação dos conceitos científicos é influenciado pelos conceitos cotidianos e vice-versa. Não se trata simplesmente na utilização do lúdico como recurso metodológico, mas de analisar o brincar como um dos aspectos socioculturais que permite a reflexão dos processos cognitivos e das possibilidades e estratégias a partir do elo entre a estrutura lúdica e o conhecimento” (SANTOS, 2016, p. 43).

Com isso, compreendemos a importância da função do professor como mediador da construção do conhecimento, levando em consideração os saberes prévios dos alunos, ouvindo-os e instruindo-os a uma aprendizagem significativa para o ensino (RODRIGUES, 2013, p. 39).

2 PERCURSO METODOLÓGICO

Tratou-se de uma revisão sistemática de literatura onde foi realizada uma busca eletrônica de teses e dissertações que abordam sobre a importância e aplicabilidade do lúdico no ambiente escolar, para aprimoração do aprendizado de alunos da EJA, publicadas no período entre os anos de 2010 a 2020 retirados da base de dados BDTD. As pesquisas foram realizadas a partir dos relatores “lúdico”; “ensino”; “jovens e

adultos”, incluindo dissertações e teses em português que estabeleça uma definição evidente, determinando-os como critérios de inclusão e exclusão.

Decidiu-se pela revisão integrativa pretendendo buscar conhecimentos de vários autores, tendo como objetivo analisar as dissertações e teses, averiguando a literatura atual, avaliando a metodologia para dessa forma, obter os resultados.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foram encontrados 16 trabalhos publicados no período de 2010 a 2020. Dentre estes: 14 dissertações e 02 teses com predominância de dissertações no ano de 2017.

Quadro 1- Seleção dos trabalhos produzidos nos anos de 2010 a 2020

ANO	DISSERTAÇÃO	TESE
2010	00	00
2011	00	00
2012	00	00
2013	02	00
2014	00	01
2015	03	00
2016	03	00
2017	04	01
2018	02	00
2019	00	00
2020	00	00
TOTAL	14	02

Fonte: Elaborado pela autora

Assim, esta revisão foi organizada em dois tópicos onde o primeiro contempla a compilação das obras pesquisadas, aspectos abordados e os segmentos de ensino da arte e da relação de afeto em sala de aula, descritos nos trabalhos, um diálogo com os autores destes trabalhos e a literatura fundamentadora do nosso estudo além das possíveis intervenções sugeridas pelos autores, que representaram os resultados.

COMPILAÇÃO DAS OBRAS PESQUISADAS, ASPECTOS ABORDADOS E OS SEGMENTOS DE ENSINO INFLUENTE

É importante esclarecer que a desigualdade entre os temas abordados e a quantidade de dissertações pesquisadas se deve ao fato de que alguns trabalhos abordam temas variados.

Foram inseridos 16 estudos que retratam a importância do lúdico para a aprendizagem de jovens e adultos. Entre o total de trabalhos publicados, 07 estudos

abordaram a ludicidade na aprendizagem na disciplina de matemática, 03 retrataram sobre o brincar como ferramenta de reflexão e 03 sobre práticas inovadoras na educação de jovens e adultos, alguns exibiam sobre os desafios e possibilidades, outros retratavam sobre as contribuições de atividades lúdicas na sala de aula.

Quadro 2- Aspectos abordados no trabalho

FOCO CENTRAL	PUBLICAÇÕES
Ludicidade na aprendizagem de matemática	07
Brincar como ferramenta de reflexão	03
Práticas inovadoras na educação de jovens e adultos	03
Desafios e possibilidades da EJA	02
Contribuições de atividades lúdicas na sala de aula	01
Total	16

Fonte: Elaborado pela autora

Maior parte das dissertações e teses pesquisadas descreviam sobre a ludicidade na aprendizagem de matemática, como uma prática inovadora, dessa forma é notório a elaboração de estudos e palestras, para compartilhar as práticas pedagógicas, possibilitando dessa maneira um aprendizado mais amplo.

Quadro 3- Segmentos de ensino pesquisados nas dissertações analisadas

Segmentos de ensino	Publicações que abordam
Anos iniciais do fundamental I (1º ao 5º)	04
Ensino Médio	01

Fonte: Elaborado pelo autor

A partir dos trabalhos apresentados nas tabelas 2 e 3 apenas quatro tratam dos anos iniciais do fundamental I (1º ao 5º ano), e somente um aborda sobre a aplicabilidade do lúdico no ensino médio.

Diante das pesquisas realizadas e dos dados expostos nas tabelas, é perceptível a necessidade de estudos sobre o lúdico, o brincar desde os anos iniciais do fundamental até o ensino médio.

Quadro I

Autor/Ano	Obra	Abordagens
Pin, Virgínia Perpetuo Guimarães	Jogos de reflexão pura como ferramenta lúdica para a aprendizagem matemática.	Esta pesquisa visa compreender os jogos de reflexão pura na aprendizagem do ensino da matemática.
Rodrigues, Lídia da Silva	Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.	Este trabalho teve como objetivo analisar a importância de jogos e brincadeiras como estratégias alternativas na organização do trabalho pedagógico significativo em turma de alfabetização.
Vieira, Lygianne Batista	Implicações pedagógicas do lúdico para o ensino e aprendizagem da álgebra.	Esta pesquisa investiga as implicações pedagógicas e atividades lúdicas para o ensino de álgebra no ensino médio.
Oliveira, Helenice Aparecida de	Análise do vínculo entre as estratégias de aprendizagem e o lúdico no ensino-aprendizagem de Língua Espanhola.	Objetivou-se investigar como a presença do lúdico proporciona uma maneira de aprendizado mais prazerosa e motivadora, para assim obter resultados mais proveitosos, comprovando que o lúdico pode trazer benefícios para o idioma.
Silva, José Igor Gonçalves da	A ação como ferramenta de aprendizagem.	Esse trabalho trata do uso da ferramenta lúdica como medida positiva para o ensino aprendizagem da matemática.
Freitas, Joana Lúcia Alexandre de	Práticas inovadoras de na educação de jovens e adultos.	Teve como objetivo analisar as práticas de ensino de histologia para avaliar o aperfeiçoamento do lúdico em uma turma da educação de jovens e adultos.
Silva, Ana Paula Fernandes Nóbrega da	Ludicidade e Educação Ambiental Crítica: uma proposta para o letramento científico.	Objetivou-se verifica as contribuições da ludicidade aliada à Educação Ambiental para o letramento científico, para posteriormente elaborar ações entre os discentes e docentes, para transformar a realidade.
Santos, Gracineide Barros	A ludicidade na aprendizagem matemática nos anos iniciais do ensino fundamental.	Este estudo avalia a dimensão do lúdico aplicado no ambiente escolar nos anos iniciais do ensino fundamental, como ação educativa para uma educação escolar mais humana.
<u>Cristino, Cláudia Susana</u>	O uso da ludicidade no ensino de física.	Compreender o processo de aprendizagem desenvolvido a partir de uma sequência didática com questionário prévio, atividade experimental com a utilização de brinquedos lúdicos e aula dialógica.
Míchiles, Romina Karla da Silva	Atividades lúdicas na prática pedagógica dos professores de Educação Física no contexto da Educação Inclusiva.	Objetivou-se acompanhar o processo de práticas pedagógicas na educação de física, quais as atividades lúdicas e como são aplicadas pelos professores.

Meira, Ricardo Radaelli	Pensamento computacional na educação básica: uma proposta metodológica com jogos e atividades lúdicas.	Introduzir conceitos computacionais através de uma proposta lúdica, para o desenvolvimento e aprimoramento do raciocínio lógico de alunos.
Junior, Lourival Carlos Cunha	Matemática lúdica na educação de jovens e adultos do Centro de Progressão Penitenciária do Distrito Federal.	Verificar como truques matemáticos, jogos pedagógicos e algoritmos alternativos para uso da multiplicação e divisão contribuem para o aprendizado dos alunos.
Anastácio, Bruna Santana	Contextos lúdicos de aprendizagem: uma aproximação entre os jogos eletrônicos e educação a distância.	Identificar se houve mudanças significativas na aprendizagem de um curso a distância, através de jogos eletrônicos lúdicos.
Sartori, Alice Stephanie Tapia	O lúdico na educação matemática escolar: efeitos na constituição do sujeito infantil contemporâneo.	Compreender de que maneira as práticas lúdicas interferem no sujeito infantil, contribuindo para seu aprendizado, desenvolvimento de atividades, percepções sobre a realidade e a satisfação do aluno em aprender brincando.
Morgenroth, Alexssandro	Os sentidos de lazer, lúdico e educação para jovens socialmente vulneráveis no município de Toledo/Pr.	Tem como objetivo problematizar as estratégias lúdicas e de lazer, acrescentando positivamente em suas vivências dos jovens que frequentam o município de Toledo/PR.
Barbosa, Alexandre Rodrigues	Atividades lúdicas no ensino de física: desafios e possibilidades para a EJA.	Compreender as abordagens e contribuições de atividade lúdicas para o aprendizado de alguns conceitos de física da educação de jovens e adultos (EJA).

Relação Cronológica e principais abordagens das dissertações pesquisadas

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observou-se que ainda não há pesquisas suficientes sobre abordagens lúdicas direcionadas ao público de jovens e adultos (EJA), propondo diversas atividades e projetos pedagógicos que incentivem os docentes a proporcionarem um aprendizado mais satisfatório.

Encontram-se diversas pesquisas focadas nas contribuições do lúdico no ensino de matemática e de física. Porém, percebe-se uma falha relacionada as diversas disciplinas, necessitando de mais estudos e palestras que orientem os docentes como utilizar a ludicidade em sala de aula e compartilhar projetos que possam alcançar um público-alvo mais extenso, abrangendo o desenvolvimento do ensino-aprendizagem, trazendo satisfação em aprender.

REFERÊNCIAS

- Anastácio, Bruna Santana. Contextos lúdicos de aprendizagem: uma aproximação entre os jogos eletrônicos e educação a distância. Florianópolis, 2016.
- Barbosa, Alexandre Rodrigues. Atividades lúdicas no ensino de física: desafios e possibilidades para a EJA. Brasília, 2018.
- Cristino, Cláudia Susana. O uso da ludicidade no ensino de física. Ouro Preto, 2016.
- Cunha, Lourival Carlos Júnior. Matemática lúdica na educação de jovens e adultos do Centro de Progressão Penitenciária do Distrito Federal. Catalão, 2015.
- Freitas, Joana Lúcia Alexandre de. Práticas inovadoras de Histologia na educação de jovens e adultos. São Mateus, 2015.
- Meira, Ricardo Radaelli. Pensamento computacional na educação básica: uma proposta metodológica com jogos e atividades lúdicas. Santa Maria, 2017.
- Michiles, Romina Karla da Silva. Atividades lúdicas na prática pedagógica dos professores de Educação Física no contexto da Educação Inclusiva. Manaus, 2018.
- Morgenroth, Alexssandro. Os sentidos de lazer, lúdico e educação para jovens socialmente vulneráveis no município de Toledo/Pr. Cascavel, 2017.
- Oliveira, Helenice Aparecida de. Análise do vínculo entre as estratégias de aprendizagem e o lúdico no ensino-aprendizagem de Língua Espanhola. Brasília, 2017.
- Pin, Virgínia Perpetuo Guimarães. Jogos de reflexão pura como ferramenta lúdica para a aprendizagem matemática. Brasília, 2016.
- Rodrigues, Lídia da Silva. Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. Brasília, 2013.
- Santos, Gracineide Barros. A ludicidade na aprendizagem matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. São Cristovão, 2016.
- Sartori, Alice Stephanie Tapia. O lúdico na educação matemática escolar: efeitos na constituição do sujeito infantil contemporâneo. Florianópolis, 2015.
- Silva, Ana Paula Fernandes Nóbrega da. Ludicidade e Educação Ambiental Crítica: uma proposta para o letramento científico. Brasília, 2019.
- Silva, José Igor Gonçalves da. A ação como ferramenta de aprendizagem. Recife, 2017.
- Vieira, Lygianne Batista. Implicações pedagógicas do lúdico para o ensino e aprendizagem da álgebra. Goiânia, 2011.