



LUDICIDADE: AS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO PARA A FORMAÇÃO, CURRÍCULO E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.

Autor: Jefferson Robert do Carmo Martins¹

Coautor: Diego Vasconcelos de Souza²

Coautora: Sara Maia Lisboa³

RESUMO:

Este trabalho traz consigo uma nova perspectiva de ensino que condensa uma metodologia capaz de dialogar com a realidade do aluno da EJA e cria bases para reconstruir e encorpar um novo paradigma de currículo, atendendo às necessidades de uma realidade noturna diferenciada, cujo principal instrumento metodológico defendido como proposta educacional nesta publicação, para alcançar esse discente e suas dificuldades de retorno e/ou ingresso ao espaço formal de educação é a ludicidade trabalhada dentro do jogo. Esta didática de ensino é apresentada como uma proposta, a fim de estimular não de maneira infantil, mas de maneira lúdica, os conteúdos a serem trabalhados em sala de aula. Trazemos para discussão a práxis defendida para todo e qualquer docente que tem como foco desenvolver suas potencialidades enquanto professor, frente a um aluno que anseia por uma educação que responda a seu meio sócio-político-cultural. O jogo surge nesse contexto como uma mola propulsora e ferramenta de instigação ao público docente e reflexo que contribui para a saída do aluno de sua zona de conforto e participação de maneira integral da aula da noite, pois as contribuições que o jogo nos permite trabalhar permeia pelos mais diversos temas transversais e geradores de discussão e produção de conhecimento, desvelando entre os alunos o prazer entre aprender, jogar e construir.

Palavras-Chave: EJA. Jogo. Metodologia.

1 Graduando em Pedagogia na Universidade do estado do Pará. E-mail: jheferson-robot@hotmail.com

2 Graduando em Pedagogia na Universidade do estado do Pará. E-mail: vasconcelossouza99@gmail.com

3 Graduando em Pedagogia na Universidade do estado do Pará. E-mail: saramaialisboa@gmail.com



INTRODUÇÃO

Ao abordar esta temática partimos de um recorte presente no contexto educacional referente aos métodos de professores e abordagem de currículo frente aos alunos da EJA, tendo em vista esta situação-problema de que, há neste contexto socioeducacional da EJA uma grande evasão de alunos das salas de aula, isto se verifica em muitas escolas que tentam ainda que de maneira fracassada resgatar aquele ator social para concluir ou iniciar seu processo de alfabetização e escolarização ao invés de deixá-lo a mercê das mazelas sociais que pode ser acometido.

A partir da diagnose evidenciada dentro das escolas que desenvolvem o ensino para a EJA, onde a queixa recai sobre a má formulação de aulas dos professores e que muitos alunos não se adaptam aos planos de aula desses, que tentam infantilizar ou trabalham suas aulas pensando em crianças, e não jovens e adultos, ou simplesmente não correspondem ao conhecimento trazido por esses alunos interessados por uma orientação para aprimoração de seus conhecimentos.

A proposta do jogo defendida para se trabalhar com esse público busca aliar a curiosidade e despertar para produção de instrumentos, o conhecimento de conteúdos que são de sua realidade, fomentada pela ludicidade e pelo gosto de uma aula que faz pensar e não bocejar, pelo movimento e interação e não somente exposição de conteúdos. O jogo transpassa este conteúdo teórico na arte de dialogar jogando, construindo um prazer em driblar obstáculos para ir para aula à noite e mais além, participar ativamente do processo de aprendizagem.

A responsabilidade por apresentar essa metodologia e suas contribuições para o desenvolvimento deste aluno é atribuída ao professor que primeiramente deve pensar essa turma como diversa e ter como norte as potencialidades desse aluno e não somente suas limitações, para assim poder estabelecer suas primeiras proposições e criar situações lúdicas que envolvam o jogo e a disciplina, tendo em vista que essa turma já traz em sua personalidade conhecimentos e experiências mais maduras, então sob este aspecto é necessário sair da visão de educação infantil e perceber uma educação precisamente de jovens e adultos.



É diante deste contexto de propostas, metodologias e educação que o jogo surge para ganhar proporções que ultrapassam o currículo defasado vigente há anos, voltado para este público e tornar real a validade do aluno da EJA quanto ao seu papel na sociedade e suas perspectivas acerca do campo de trabalho, família e formação escolar.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para desenvolver um trabalho docente ao encontro de um currículo pensado nessa e para essa realidade noturna educacional e visando uma nova educação de jovens e adultos, ficamos diante das possibilidades e contribuições do jogo, sabendo que é um exercício árduo para o educador social atual, aproximar essa metodologia à realidade do aluno noturno, porém se faz com o intuito de contribuir para uma formação crítica, capaz de instigar o aluno a pensar em seu entorno e se ver como protagonista de transformações por intermédio do jogo, ou seja, do momento lúdico entre aluno e professor.

Pensar no jogo como estratégia de ensino voltada para uma turma regular da EJA é conceber por outro prisma um novo status de educação a alcance de um público maior, para reter a evasão de alunos que criam estereótipos de professores que não estimulam suas aulas e por conseqüência disso, não alcançam seus alunos nem o objetivo de trabalhar resultados frente aos conteúdos definidos pelo currículo. Freire (1996), nesse sentido reforça que:

Se trabalho com jovens ou adultos, não menos atento devo estar com relação a que o meu trabalho possa significar como estímulo ou não à ruptura necessária com algo defeituosamente assentado e à espera de superação, com intuito de aprender. (FREIRE, 1996, p. 28)

A dificuldade em alcançar o aluno da EJA é uma realidade que precisa ser debatida tendo em vista uma turma de jovens e adultos, onde devemos compreender que esta é dotada de uma gama de experiências que os diferenciam das crianças nas séries iniciais e sem esse olhar mais tênue, ainda hoje vemos educadores pensando a EJA como crianças em séries iniciais, então sensibilizar o profissional para esta realidade é um dos passos a ser dado para inserir na escola um trato de aula que cumpra a necessidade desse aluno como tal e não como idealizado, com isso (FREIRE 1996, p. 31), ressalta que “é a partir deste saber fundamental: mudar é difícil mas é possível, que vamos programar



nossa ação político-pedagógica, não importa se o projeto com o qual nos comprometemos, é de alfabetização de adultos ou de crianças”.

Sabe-se que papel do pedagogo nessa classe de EJA e em qualquer outra é estimular o discente a estabelecer relação entre os conteúdos formais do currículo e a realidade percebida, e nesta perspectiva de ensino sabemos que a resistência do educador é herdada de um sistema educacional tradicional com conceitos e ideias que inviabilizam que essa nova vitrine de educação se faça real em um futuro não muito distante, para enfrentar essas amarras Freire (1996) observa:

A resistência do professor, por exemplo, em respeitar a “leitura de mundo” com que o educando chega à escola, obviamente condicionada por sua cultura de classe e revelada em sua linguagem, também de classe, se constitui em um obstáculo à sua experiência de conhecimento. (FREIRE, 1995. p. 46)

A modelagem desses atores sociais representantes da realidade noturna educacional se dá em vislumbrar sua validade social quanto à inserção no mundo do trabalho, relacionamento familiar e contexto educacional, pois fazer esse aluno se sentir vivo por meio da educação e de sua aprendizagem recorre em afirmar que ser escolarizado traz benefícios que ultrapassam os muros da escola, como afirma (LIBÂNIO, 1990, p. 24) “para tornar efetivo o processo educativo, é preciso dar-lhe uma orientação sobre as finalidades, conforme opções que se façam quanto ao tipo de homem que se deseja formar e ao tipo de sociedade a que se aspira.” O jogo nesse meandro escolar nasce ao encontro de dar base a aula de professores e suscita às aspirações respondentes a uma didática e práxis necessária para o educador que tenta, mas não sabe envolver seu aluno nos temas que aliam educação e sociedade.

De acordo com Tizuko (1996):

“O jogo é uma ação voluntária processual que inclui uma intenção lúdica do jogador, com regras internas e ocultas, possuindo caráter improdutivo e incerto, tendo um fim em si mesmo. Uma atividade livre que, se imposta, deixa de ser, logicamente, jogo. (TIZUKO, 1996, p. 27).

Esta ideia arremete ao pedagogo, a saber, que está proposta didática não se dá no jogo pelo jogo, mas sim no jogo pela construção de novos conhecimentos, amadurecimento de idéias, reflexão de experiências passadas e reconstrução de ideologias trazidas por uma cultura histórica, que hoje precisa ser observada por um olhar multilateral. Para Piaget (1967), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou



brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. (PIAGET, 1967. p. 25)

O currículo sendo um documento que passa para o educador uma proposta de aula também transmite uma visão micro, voltada para atender um público infantil, ou seja, a aula para os alunos da EJA é colocada em um mesmo plano, de maneira que a escola inevitavelmente acaba repelindo com isso a atração dos alunos em continuar sua escolarização e ter acesso a uma forma de aprendizagem que vá somar com seu conhecimento de mundo e abrir um leque de possibilidades, onde esse aluno tenha seu fazer e agir pautado num reconhecimento e contribuição social, como afirma Libâneo (1990).

“Esses fatos, bastante comuns, comprovam que a escola, o currículo, os procedimentos didáticos dos professores não têm sido capazes de interferir positivamente para atingir o ideal de escolarização para todos. É preciso enfrentar e derrotar o fracasso escolar se se quer, de fato, uma escola pública democrática.” (LIBÂNEO, 1990, p. 42).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com esta proposta prático-metodológica tem-se em mãos uma sugestão viável e exequível de reconhecimento didático por intermédio do jogo, visto que o professor em formação deve estar atento ao seu aluno e suas necessidades de amadurecimento escolar. Em se tratar de formação recaímos em um currículo escolar que não deixa visível o aluno e sim os conteúdos, cabendo ao professor buscar instrumentos metodológicos a citar o jogo e o lúdico, frente a busca por uma auto formação própria e de um aluno de realidade noturna e distinta que ainda sente os retrocessos de uma educação horizontal com focos determinados e não o ideal para uma realidade que de educação com papel transformador de novos cidadãos através de práxis transversais e temáticas instigantes ao desenvolvimento do senso crítico e posicionamento social.

CONCLUSÃO

Assim esta pesquisa revela a carência em resgatar uma proposta educacional condizente com o contexto educacional da EJA e repensar um currículo que comporte uma realidade, atores sociais, escola e comunidade convergindo para uma andragogia que desencadeia uma necessidade para formação de pedagogos mais completa e sensível, emergindo nesse sentido estratégias e referenciais que auxiliam para uma



educação mais inovadora e resolutiva, pondo este aluno da EJA e outros em contato com a ludicidade, propiciando a construção de um espaço lúdico de mão dupla tendo em vista o estabelecimento de uma pedagogia prazerosa e um ensino validado pela estruturação de um processo de ensino-aprendizagem para além de uma sala de aula.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

LIBÂNEO. José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.

PIAGET, Jean. **"A formação do símbolo na criança - imitação, jogo e sonho, imagem e representação"**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.