**A LÚDICIDADE COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZADO DE JOVENS E ADULTOS- EJA**

Souza Aparecida.Marinalva[[1]](#footnote-2)

**RESUMO**

O presente artigo tem como objetivo analisar a lúdicidade como instrumento pedagógico no ensino de jovens e adultos , EJA. Para isso , primeiramente, será feita uma análise do que seria recreação, definindo e apresentando suas caracteristicas. Para, posteriormente, analisar o que o lúdico e seus conceitos. E, em seguida, será apresentado qual a importância da ludicidade dentro do processo de ensino e aprendizado. Para finalmente, chegarmos ao cerne da questão, apresentando, uma análise sobre a necessidade de um ensinar de acordo com as caracteristicas dos educandos. E, o lúdico no processo de ensino de jovens e adulos do EJA.

**Palavras chaves:**Ensino. Ludicidade. EJA.

**INTRODUÇÃO**

Diariamente, o professor enfrenta diversas dificuldades, no momento de transmitir o se conhecimento aos alunos. Os educandos chegam a sala de aula com necessidades e anseios diversificados. Desta forma, os métodos de ensino de antigamente já não são mais tão eficazes, diante dessa nova realidade.

Sendo assim, o professor precisa adaptar a sua forma de ensinar as demandas existentes em sala de aula. Para isso, o uso da ludicidade como método de ensino tem se demonstrado bastante eficaz para manter os alunos motivados a aprender.

No ensino de Jovens e Adultos, no EJA, o professor, precisa adaptar a metodologia de ensino para que esta atenda a diversidade de alunos presentes em sala de aula. E, o uso da ludicidade pode ser uma forma de manter os educandos, que normalmente trabalham durante o dia e estudam a noite, motivados e interessados nos conteúdos apresentados.

Diante disso o presente artigo tem como finalidade analisar o uso do lúdico como instrumentode ensino de jovens e adultos, do EJA. Para isso, primeiro será feita uma análise dos conceitos que de recreação e ludicidade. E posteriormente, apresentaruma análise da ludicidade como instrumento facilitador, no processo de ensino aprendizagem. Para finalmente, chegarmos ao cerne da questão, a ludicidade no processo de ensino- aprendizagem dos jovens e adultos frequentadores do EJA.

**CONCEITO E DEFINIÇÃO DE RECREAÇÃO**

O termo recreação vem da palavra latina “ *recreare*” e significa recriar, produzir ou recriar algo. As atividades de recreação são aquelas que o indivíduo utiliza para se distrair nos momentos de folga. Ela tem como intuito desenvolver todas as potencialidades do individuo. Além de melhorar a qualidade de vida da pessoa e ser um instrumento educacional bastante eficaz na construção de valores étnicos e morais.

 A palavra recreação está intrinsecamente ligada ao prazer e ao espontâneo, sendo que é realizada por livre escolha dos participantes. Cavalcante (apud Canto2004, p. 11).

Recreação é uma atividade física ou mental a que oindivíduo é naturalmente impelido para satisfazer necessidades de ordem física, psíquica e social de cuja realização lhe advém prazer e que é aprovada pela sociedade.

Desta forma, entende-se que a recreação tem como objetivo desenvolver o ser humano como um todo. Sendo que ela permite que o indivíduo se desenvolva tanto fisicamente como mentalmente. E, ainda propiciando o seu desenvolvimento enquanto cidadão.

Essencialmente, a recriação é desenvolvida através de jogos e brincadeiras. Que para KISHIMOTO (2005), o jogo e a brincadeira tem duas finalidades: A finalidade lúdica e a educativa. Na função lúdica ela permite que o individuo sinta prazer ou desprazer na prática da atividade. Já na função educativa ela faz com que o individuo desenvolva seus conhecimentos e o auxilia a compreender melhor o mundo.

É importante salutar que tanto os jogos como as brincadeiras podem ser realizadas porqualquer individuo, independente da idade. Além disso, é preciso haver um planejamento desta recreação. Sendo que este planejamento deve serfeito com base nas peculiaridades existentes no grupo onde está será aplicada.

Já para Verderi (1999), a educação física, nas escolas, tem como escopo formar indivíduos que irão integrar a sociedade. Sendo que esta irá ajuda-los a desenvolverem-se fisicamente e emocionalmente.

 Sendo assim a recreação pode ser uma complementação da atividade desenvolvida em sala de aula. Já que, desta forma o educador poderá suscitar uma reflexão sobre o conteúdo apresentado.

A recreação na escola é considerada como uma atividade sadia e orientada. E pode ser aplicada de diversas maneiras. Como jogos, teatro, danças, músicas, dentre outras.

No entanto cabe ao educador escolher qual será a maneira mais adequada de desenvolver a atividade recreativa. Sendo que está deve estar de acordo com a faixa etária do educando. Para isso cabe a ele, também, planejar qual o objetivo por trás da atividade recreativa.

 **LUDICIDADE- ASPECTOS CONCEITUAIS.**

O termo lúdico tem origem na palavra latina *ludus*que significa jogo. Originalmente o termo lúdico referia-se apenas ao jogo, ao brincar e ao ato automático, impensado. No entanto, o lúdico vai além do ato impensado, espontâneo. Segundo Antunes (2005, p.33) “as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”.

Sendo que cada idade atribui uma representatividade do lúdico na sua vida. Dessa forma, o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. De acordo com Neves (2009, p.45), “a criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não costuma ser prazerosa”

Nesse sentido, Carneiro (1995, p.66) destaca que “todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico”. Assim, é possível dizer que a cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, a qual se constrói a todo tempo, por meio de brincadeiras que a criança começa desde cedo.

Além disso, Antunes (2005) a ludicidade é uma cultura que se desenvolveu com o decorrer do tempo. Sendo que, está foi adaptando-se as mudanças ocorridas na sociedade.

Neste sentido, a ludicidade é fundamental para a saúde mental do homem. Pois é nos jogos que tanto o adulto como a criança desenvolve a sua afetividade.

É possível definir como lúdico toda atividade que é desenvolvida com o objetivo de proporcionar prazer de forma espontânea. Segundo Bertoldo (2011), essa atividade deve ser feita livre, despertando o interesse dos envolvidos. E desta forma, vislumbrando uma forma de aprender brincando.

 Esse aprendizado vai além do conhecimento teórico. Para Wayskop (1995) durante o jogo o individuo desenvolve habilidades psicológicas positivas. Já que aprende a ganhar e perder, apreendendo a resolver conflitos que se assemelham aos vividos em sociedade.

Já segundo os ensinamentos de Marcellino (1997, p.44) “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”. Já que a brincadeira pode ser transformada em aprendizado.

No entanto, as instituições tem primado por atividades motoras repetitivas que dificultam o aprendizado de forma livre e criativa. Para Wayskop (1995) as escolas poderiam programar um processo visando ensinar por meio de brincadeiras.

No entendimento de Soler (2003) não é mais concebível que uma pessoa passe pela escola sem aprender preceitos étnicos e morais fundamentais para o convívio em sociedade.

A implementação da ludicidade dentro do processo educativo irá criar alicerces para uma vida em sociedade, desenvolvendo sua habilidade de resolver conflitos.

Segundo Gomes (2004, p.47) o lúdico possibilita o desenvolvimento da linguagem e da “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. O mesmo autor ainda afirma que a ludicidade é uma possibilidade de brincar com a realidade tornando-a mais leve.

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

Sendo assim, independente da idade a ludicidade torna-se importante para ensinar o indivíduo a lidar com a sua realidade. Desta forma, educar é um grande desafio. Não podendo ser definido como simples ato de transmissão de conhecimento. O ato de educar traz grandes obstáculos que precisam ser transpassados. Sendo que, este deve ser executado tendo em vista a diversidade cultural e social existente no ambiente escolar (FRIEDMANN,2003).

O professor precisa estar atendo as necessidades dos alunos, conforme sua faixa etária. Além de selecionar quais os materiais mais adequados para cada idade. Segundo Moyles o professor deve repetir jogos que já são conhecidos pelos alunos, já que assim se sentirãomais seguros na sua execução.

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS ATIVIDADES VOLTADAS AO ENSINO APRENDIZAGEM**

 O brinquedo é inerente a sociedade , pertence a sua cultua é ele que demonstra os preceitos que ela valoriza. A brincadeira não representa apenas o aspecto cultural de uma sociedade, mas, também suas nuances históricas e sociais (JAULIN , 1981).

As atividades lúdicas estão sempre associadas a infância, como parte da sociedade. E é através dessas atividades que a criança desenvolve sua personalidade. “É no brincar e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e idealizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu” (WINNICOTT, 1971, p. 80).

Desta forma, todo processo de ensino/aprendizagem deve ser feito de forma prazerosa. E, para que isso aconteça a inserção de atividades lúdicas é fundamental para um ensinar mais prazeroso. Durante a brincadeira o indivíduo envolve-se, aprende a ser solidário e ético. Além de desenvolver as suas potencialidades. Sobre os jogos como objeto de ensino Antunes (1998, p.11), o jogo é “um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga”.

Sobre a importância do jogo nas atividades voltadas ao aprendizado Piaget, (1978, p. 115), afirma que:

Se o ato de inteligência culmina num equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, enquanto que a imitação prolonga a última por si mesma, poder-se-á dizer, inversamente, que o jogo é essencialmente assimilação, ou assimilação predominando sobre a acomodação.

No jogo o individuo aprende a lidar com suas frustrações e com seus limites. Assim como aprende a reconhecer suas potencialidadese a usá-las nas soluções dos problemas que surgirem no seu dia-a-dia.

Nestas atividades lúdicas em sala de aula o professor pode utilizar diversos materiais. Estimulando a criatividade dos educandos e proporcionando meios para que este desenvolva seu intelecto. E,permite, que o aluno construa um saber que poderá ser utilizado em outras situações.

A inserção do jogo nas atividades voltadas ao ensino e aprendizado proporcionará ao educando um desenvolvimento físico, intelectual e moral. Além desenvolver a personalidade deste educando. Sobre a importância da atividade lúdica em sala de aula Macedo (2000, p. 24) afirma que:

[...] qualquer jogo pode ser utilizado quando o objetivo é propor atividades que favorecem a aquisição de conhecimento. A questão não está no material, mas no modo que como ele é explorado. Pode-se dizer, portanto, que serve qualquer jogo, mas não de qualquer jeito.

Neste sentido,a ludicidade nas atividades que visam o ensino torna este processo mais prazeroso

As atividades lúdicas tem um papel fundamental no processo de aquisição de conhecimento. Conforme Piaget (apud WADSWORTH, 1984, p. 44) “O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno”. O jogo é uma brincadeira que reflete os aspectos culturais que circundam a sociedade na qual ele está inserido.

Segundo Antunes (2005) para o desenvolvimento de uma atividade precisamos de dois elementos fundamentais, conhecimento e motivação. A motivação, sem o conhecimento, resultará apenas em uma atividade sem objetivos. Já o conhecimento sem a motivação resultará na inércia.

Neste sentido,o educando se sentirá mais motivado a participar de atividades lúdicas, onde a tarefa principal é brincar. Assim, o lúdico tornar-se o sustentáculo basilar para o aprendizado. Pois é ele que proporcionará a motivação dos educandos.

O professor, através dos jogos e da brincadeira aguça nos educandos a motivação para desenvolver aquela atividade. Além de despertar o interesse do aluno a brincadeira pode ser utilizada para manter esse aluno interessado.

Segundo Campos (1986, p. 108),

A compreensão e o uso adequado das técnicas motivadoras poderiam resultar em interesse, concentração da atenção, atividade produtiva e eficiente de uma classe, a falta de motivação poderiam conduzir ao aumento de tensão emocional, problemas disciplinares, aborrecimentos, fadiga e aprendizagem pouco eficiente da classe.

Desta forma o professor precisa manter um bom relacionamento com os alunos, estimulando e proporcionando que todos os educandos desenvolvam sua criatividade.

Mesmo que os jogos e brincadeiras sejam um instrumento eficaz na motivação dos educandos, o professor não pode deixar de levar em consideração a utilização de outra metodologia de ensino.

A escola deve inserir em seu currículo a ludicidade. No entanto, essa inserção deve estar de acordo com as necessidades dos educandos que irão desenvolver essas atividades e nas normas legais e internas da escola. Além disso, essas atividades devem estar de acordo com a cultura da sociedade na qual está inserida o educando.

Com a adoção do lúdico nas atividades voltadas ao aprendizado e ao ensino a comunidade escolar tornaesta tarefa, educar, mais prazerosa. Permitindo que o aluno aprendaenquanto brinca. Friedman (1996, p. 41) diz:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

A ludicidade proporciona a todos os envolvidos no processo educativo um envolvimento. Pois, o facilita, fazendo com que os alunos desenvolvam-se de forma participativa. O aluno deixa de ser um mero receptor do conhecimento e passa a ser um construtor, deste.

Durante as brincadeiras dirigidas o educando aprende a conviver com regras e a respeitá-las . E, esse aprendizado reflete na sua vida em sociedade.

**REPENSAR A ATUAÇÃO DOCENTE PARA ATENDER AS ESPECIFICIDADES**

Os educadores do EJA tem apresentado dificuldade para criar maneiras diversificadas de transmitir o conhecimento aos seus educandos. Em 1960, Paulo Freire, já apresentava discussões sobre o método mais adequado a ser empregado na educação de jovens e adultos. Já nesta, se preconizava que a educação dos adultos deveria basear-se em uma troca de conhecimentos (MOURA,2007) .

No entendimento de Paulo Freire não é possível separar o processo de ensino da leitura e escrita do processo de politização. Já que, para este autor, o educando, no momento em que aprende a decodificar as palavras imediatamente, põem-se a pensar no significado da mesma (FREIRE, 1987).

Desta forma, o aprendizado da leitura e escrita não é algo mecânico, mas um processo que permite ao educando uma visão critica sobre o que ele está aprendendo. E cabe ao professor:“[...] examinar com autoconsciência crítica sua conduta e seu desempenho, com a intenção de ver se está cumprindo aquilo que sua consciência crítica da realidade nacional lhe assinala como sua correta atividade” (PINTO, 1997, p. 113).

Neste sentido, o professor deve não apenas transmitir o conhecimento, mas possibilitar aos alunos uma nova forma de perceber o mundo a sua volta.,

O educador deve analisar de forma critica quais os seus objetivos para com os alunos, e quais os instrumentos que o permitirá alcançar estes objetivos. O professor do EJA, deve adequar a sua forma de educar as necessidades destes alunos.

 Irene Fuck (1994, p. 14-15), sobre as peculiaridades inerentes aos alunos do EJA, afirma que:

 (...) se continuarmos bitolando os alfabetizandos com desenhos pré-formulados para colorir, com textos criados por outros para copiarem, com caminhos pontilhados para seguir, com histórias que alienam, com métodos que não levam em conta a lógica de quem aprende, estaremos comprometendo seriamente e severamente o objetivo da EJA.

Assim sendo, devemos estar cientes que os alunos do EJA chegam a escola com um conhecimento empírico muito maior que os outros educandos. E,o professor deve respeitar essa bagagem cultural, propondo atividades que permitam aos alunos pensar de forma critica sobre o mundo os cerca (FREIRE, 1991 apud Prudente, 2011).

 Marta Durante (1998) explica que os jovens e adultos aprendem de forma continua, e esse processo de aprendizado está diretamente ligado a suas influencias culturais, a idade, entre outras peculiaridades:

[...] os processos de desenvolvimento estão relacionados a três grandes fatores: etapa da vida; circunstâncias culturais, históricas e sociais de sua existência e experiências particulares de cada um, não generalizáveis para outras pessoas. [...] É preciso considerar a idade adulta não como fase estável e sem transformações psicológicas, mas de continuidade de desenvolvimento psicológico. [...] o homem é um ser que gera, transmite e transforma cultura. Não só um produto do seu meio, mas um ser criador e transformador desse meio. O desenvolvimento e a aprendizagem estão diretamente relacionados à experiência no coletivo. [...] A interação como o conhecimento construído é o ponto-chave para reflexão sobre o desenvolvimento e aprendizagem de adultos não alfabetizados ou pouco escolarizados (p. 19).

No entendimento de Martins (2010) a metodologia de ensino e o educador devem se adaptar as necessidades do educando, respeitando seus anseios. Segundo as Diretrizes para a EJA “o tratamento didático dos conteúdos e das práticas não pode se ausentar nem da especificidade da EJA e nem do caráter multidisciplinar e interdisciplinar dos componentes curriculares” (BRASIL, 2010, p. 53).

Sendo assim, as novas metodologias de ensino, que atendam os jovens e adultos, são necessárias , e o uso da ludicidade , pode ser um instrumentos eficaz .

**EJA E LUDICIDADE: ARTICULAÇÕES PARA CRIAÇÃO DE NOVAS ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS**

Segundo Freitas e Salvi (2010) qualquer conteúdo pode ser ensinado tendo como instrumento a ludicidade. As atividades lúdicas na educação de jovens e adultos tem como escopo proporcionar ao educando um aprendizado adequado a sua realidade. Já Silva e Borba ( 2002) salientam que a ludicidade pode ser um importante meio para o ensino de matemática.

Os jogos e brincadeiras em sala de aula enriquecem o processo de ensino- aprendizado, além de proporcionar ao educando uma forma de aprender mais prazerosa. Segundo Macedo: (1989, apud, POMPEU, 2003, p.93) “quem joga pode chegar ao conhecimento pelas características do jogo, pelos exercícios, símbolos e regras (...). Por isso o jogo tem um sentido espiritual, filosófico, cognitivo, simbólico, operatório”.

Já no entendimento de Antunes (2005) o jogo permite aos participantes sentirem-se parte do todo, além disso eles aprendem a trabalhar em grupo e a encontrar soluções para os problemas apresentados.

O aluno do EJA, diferentemente dos demais educandos, normalmente, trabalham, tem filhos e outras responsabilidades,fora da escola. E, dentro dessa realidade, o uso da ludicidade pode manter esses alunos motivados, proporcionar a eles um momento de diversão, enquanto aprendem os conteúdos.

Para Tezani (2004), o jogo proporciona um desenvolvimento muscular que será fundamental para o aprendizado da escrita. Ou seja, essa prática, que parece apenas uma brincadeira irá oferecer subsídios para um aprendizado mais rápido e eficaz. O que fará com que o aluno sinta-se mais motivado a aprender.

 Já no entendimento de Rosa (2005): “o jogo tem sido utilizado como um recurso que só traz benefícios para o aluno no processo ensino e aprendizagem. É nesse momento que ele fixa muito mais o assunto e não esquece tão facilmente o que aprendeu” (p. 216).

Sendo assim a ludicidade é um instrumento, uma ferramental, que permite ao educando aprender com mais facilidade. Essa ferramenta ajudará o professor do EJA a ensinar os seus alunos. No entanto, estas atividades lúdicas devem ser de acordo com a realidade destes alunos e , também, devem ser de acordo com os objetivos traçados pelo educador (OLIVEIRA, et al., 2007).

Atividades pedagógicas diversificadas tornam o ato do aprender mais prazeroso. E, o uso da ludicidade faz com que o aluno crie uma nova forma de ver o aprender. No EJA os professores devem estar sempre conectados com o que acontece no mundo. E, assim, buscar trocar experiências e proporcionar aos alunos uma forma de aprender mais critica.

No entanto, é importante que o professor fique atento a necessidade de adaptar as atividades lúdicas as características do público que frequenta o EJA. Por isso, essa atividade deve ser planejada e organizada para que atenda as expectativas do educador e do educando.

Segundo Negrine (1998, apud MELLO 2004), tanto o jovem como o adulto precisam reaprender a brincar. A brincadeira, nestes casos, não precisa ser infantilizada, mas um instrumento para que este possa se relacionar com os demais de forma dinâmica e prazerosa. E, na escola o objetivo destas atividades, além de ensinar, é acolher este aluno e o fazer sentir bem.

Segundo Mello (2004), durante suas pesquisas, as atividades lúdicas mostraram-se eficazes na melhora da atenção, socialização , entre os alunos do EJA.

É evidente que as atividades lúdicas trazem para a escola uma forma de ensinar e aprender diversificada. Já que, motiva os alunos a verem a escola não mais com algo chato, onde o aluno aprende e o professor ensina. Mas como um lugar onde o conhecimento pode ser construído, com a sua participação.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Após a realização do presente artigo foi possível perceber que a ludicidade é um importante instrumento no processo de construção do saber. Sendo que, ela se demonstra eficaz no ensino tanto de crianças como de adultos.

No entanto, a utilização do lúdico como instrumento de ensino deve ser vista com algumas ressalvas. Já que, não é a brincadeira e o jogo, livremente, que irá influenciar positivamente no processo de ensino e aprendizado, mas o uso dos mesmos de forma orientada as peculiaridades dos alunos e aos objetivos do educador.

Sendo assim conclui-se que os alunos do EJA, chegam a sala de aula com uma bagagem diferente dos demais alunos. Muitos têm filhos, trabalham foram e vêm no aprendizado uma forma de melhorar de vida.

 E, cabe ao professor, adequar o seu método de ensino as necessidades e características destes alunos. Por isso, a atividade lúdica, deve ser adequada a idade, a cultura e as condições sociais destes alunos.

 Desta forma, conclui-se que as atividades lúdicas no ensino dos alunos jovens e adultos, são bastante eficazes para o processo de ensino-aprendizado, desde que estás sejam adequadas as peculiaridades destes educandos. E, também, orientadas conforme os objetivos a serem alcançados pelo professor e pela escola.

**REFERÊNCIAS**

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação de múltiplas inteligências. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

\_\_\_\_\_\_. *Referencial curricular nacional para a educação infantil* / Ministério daEducação e do Desporto, Secretária da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 2010.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. *A importância do jogo no processo de* Aprendizagem disponível: whtp//WWW.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID acesso no dia 20 de Janeiro de 2015

CARNEIRO, Maria Angela Barbato. *Aprendendo através da brincadeira*. Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13,nº21, Cortez Editores, 1995.

CANTO, R. Recreação Escolar. Universidade Federal de Rondônia. Apostila PROHACAP-RO – Educação Física, Porto Velho – 2004.

DURANTE, Marta. Alfabetizacao de adultos: leitura e producao de textos. Porto Alegre, RS, Artes Medicas, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. *A importância de Brincar*. Diário do Grande ABC, São Paulo: 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

FUCK, Irene Terezinha. Alfabetização de Adultos: relato de uma experiência construtivista.

GOMES, Ch. L. (org.). . Dicionário crítico do lazer. Belo Horizonte: Autêntica. 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos Infantis: O Jogo, a Criança e a Educação*. edição, Petrópolis,RJ: Vozes, 1998

\_\_\_\_\_\_. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2001.

MARTINS, Ana Rita. Pelo direito de saber ler e escrever. Revista Nova Escola. São Paulo, p. 87-93. Set, 2010.

MELLO, Fátima Eluzia de Camargo. Alfabetização na educação de jovens e adultos: uma reflexão sobre a importância da ludicidade. Cruz Alta: [s.l.], 2004.

 MOURA, Tania Maria de Melo (org.). A formação de professores para a educação de jovens e adultos: dilemas atuais. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da Animação. 2. Edição, Campinas, São Paulo-SP, Editora Papirus, 1997.

NEVES, L. O. O *Lúdico nas Interfaces das Relações Educativas,* 2009. Disponível em:http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm. Acesso em: 13 jul. 2014.

 OLIVEIRA, Eliene de et al. O lúdico na educação de jovens e adultos. In: CONGRESSO DE LEITURA DO BRASIL. 16°, 2007, Campinas. Anais Congresso de Leitura do Brasil. Campinas.

PINTO, Álvaro Vieira. Sete lições sobre educação de adultos. 10ª ed.. São Paulo. Cortez, 1997.

POMPEU, Elenita. O jogo de xadrez na escola pública: uma visão psicopedagógica. Bauru: Clube de autores, 2003, p. 202.

PRUDENTE, Junaína Júlia Rodrigues. Métodos e técnicas de alfabetização. 2011.

PIAGET, Jean. *A psicologia da criança*. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

SOLER, Reinaldo. *Jogos cooperativos para a educação infantil*. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

SILVA, Ana Carla Varela da; BORBA, Sandra Maria Pereira. Jogos matemáticos: possíveis contribuições do lúdico à educação de jovens e adultos. In: I Congresso Brasileiro de Extensão Universitária. 1, 2002,Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN. Anais Congresso Brasileiro de Extensão Universitária, 2002.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2004.

VIANNA, Joceli Rodrigues. Envelhecimento, memória e aprendizado na EJA. 2009. 37 fls. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Educação de jovens e adultos) – Universidade de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, 2009.

VYGOTSKY, LEV Semenovich*. Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem*.2.ed. São Paulo: Ícone, 1998,

WAJSKOP, Gisela*. Brincar*

1. .Marinalva Aparecida de Souza. Professora das series iniciais do ensino fundamental e professora da sala de Recurso Multifuncionais, Pós-graduada em Psicopedagogia Clinica e Institucional e em Atendimento Educacional Especializado. [↑](#footnote-ref-2)