

JOGOS E BRINCADEIRAS

Eixo: Práticas para a Educação de Jovens e Adultos

FARIA, Rosiane Aparecida de¹
NOVAES, Elaine Cristina Prado²
RAMIN, Carolina Fragoso³
SILVA, Ana Flávia Faria da⁴
VICCO, Albina⁵
SILVA, Evellyn Ledur da Silva⁶
BORGES, Vanusa Emilia⁷

A abordagem por meio de atividade lúdicas na modalidade da Educação de Jovens e Adultos (EJA) pode proporcionar o envolvimento e o desprendimento dos alunos no que se refere ao processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, é essencial que o professor conheça seus alunos e os envolva na elaboração deste tipo de atividade.

Diante disso, neste planejamento, traremos uma alternativa lúdica para os professores da EJA a fim de tornar as aulas mais dinâmicas e participativas.

1 OBJETIVO GERAL

Proporcionar conhecimento por meio de atividades dinâmicas.

2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Revisar conteúdos básicos das disciplinas estudadas;
- Desenvolver trabalho interdisciplinar a fim de aumentar a noção de proximidade entre disciplinas;
- Possibilitar a aprendizagem por meio do lúdico.

3 PROBLEMATIZAÇÃO

Como trabalhar as disciplinas utilizando recurso lúdico em turmas da EJA?

4 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia da UniOpet.

² Acadêmica do Curso de Pedagogia da UniOpet.

³ Acadêmica do Curso de Pedagogia da UniOpet.

⁴ Acadêmica do Curso de Pedagogia da UniOpet.

⁵ Acadêmica do Curso de Pedagogia da UniOpet.

⁶ Mestre em Educação. Especialista em Gestão Escolar. Supervisora de Estágio no Curso de Pedagogia – UniOpet.

⁷ Mestre em Educação. Pedagoga. Tutora presencial no Curso de Pedagogia - UniOpet

Neste jogo o professor preparará uma série de perguntas e respostas. É importante que haja no mínimo seis perguntas e seis respostas com a mesma cor, e também três cores diferentes (mas poderá haver mais). O professor escreverá cada uma das perguntas e respostas em papéis diferentes. Depois dobrará e colocará em um saco ou recipiente. O professor explicará que o objetivo deste jogo é juntar uma pergunta e uma resposta de cada cor diferente.

O Jogo

As equipes terão de tirar um papel do saco e ler em voz alta. Depois perguntam às outras equipes se alguma tem a resposta ou a pergunta para o que foi lido. Se houver alguma equipe que diga que tem, essa equipe é obrigada a trocar, escolhendo outro papel que pretende receber em troca. Esta equipe não sabe o que está escrito, escolhe apenas pela cor, porque lhe convém, uma vez que esta cor lhe falta. O jogo pode ser repetido (com as mesmas perguntas/respostas ou não).

5 RECURSOS DIDÁTICOS

Papéis coloridos e saco ou recipiente para colocar as perguntas e respostas.

7 AVALIAÇÃO

A avaliação ocorrerá por meio da compreensão das perguntas e noção da resposta; iniciativa a participar do jogo; nível de conhecimento demonstrado em varias matérias a partir da resposta escolhida.

6 PESQUISA DE CONTEÚDO

Durante o trabalho lúdico é muito importante que o professor utilize da observação como ponto de partida para que o próximo conteúdo a ser trabalhado se encaixe na necessidade do aluno, dentro das turmas da EJA. Aulas com esta organização tornam-se mais atrativas, pois podem proporcionar uma visão diferente do conhecimento sobre determinado assunto.

O papel do professor deve ser o de desafiar os alunos no jogo, entrando na situação, como mediador e não detentor do conhecimento, desenvolvendo assim o pensamento crítico e a vontade de aprender.

O aprendizado através da proposta lúdica deve ser trabalhado respeitando o nível de conhecimento do aluno. Segundo Castilho e Tonus (2008)

O jogo é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Por isso, partimos do pressuposto de que as brincadeiras lúdicas podem e devem ser utilizadas em todas as fases da vida escolar, inclusive

na educação de jovens e adultos, pois estes também aprendem jogando e desenvolvendo atividades recreativas. (CASTILHO E TONUS, 2008, p.02).

Neste sentido, a prática do Lúdico em salas da EJA torna-se fundamental e necessária a fim de envolver os alunos em um trabalho coletivo e diferenciado, proporcionando momentos de interação e aprendizagem.

7 AVALIAÇÃO

A avaliação ocorrerá por meio da compreensão das perguntas e noção da resposta; iniciativa a participar do jogo; nível de conhecimento demonstrado em varias matérias a partir da resposta escolhida.

8 REFERÊNCIAS

ABREU, Claudia Regina. **Jogos Rápidos de Sala de Aula**. Portugal: Porto, 2007.

CASTILHO, Marlene de Aparecida, TONUS, Loraci Hofmann. **O lúdico e sua importância na educação de jovens e adultos** (2008). Disponível em: <<http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/SysScy/article/view/416/210>>. Acesso em 10 maio 2017.