



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN  
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NAS AULAS  
DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM TURMAS DE EJA DO COLÉGIO  
MUNICIPAL MINISTRO APOLÔNIO SALES – SÃO LOURENÇO DA  
MATA/PE**

Manoel de Jesus Gomes da Silva

Asunción-Paraguay  
2023

**MANOEL DE JESUS GOMES DA SILVA**

**OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NAS  
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM TURMAS DE EJA DO COLÉGIO  
MUNICIPAL MINISTRO APOLÔNIO SALES – SÃO LOURENÇO DA  
MATA/PE**

Tese Doutorado em Ciencias de La Educaciòn  
apresentado pelo aluno **Manoel de Jesus Gomes da  
Silva** como requisito necessário para receber o título  
de Doutor em Ciencias de La Educaciòn da  
Universidad Autónoma de Asunción.

**Orientador:** Prof. Dr. José Antonio Torres

Asunción-Paraguay  
2023

MANOEL DE JESUS GOMES DA SILVA

**OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NAS  
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM TURMAS DE EJA DO COLÉGIO  
MUNICIPAL MINISTRO APOLÔNIO SALES – SÃO LOURENÇO DA  
MATA/PE**

Tese Doutorado em Ciências de La Educación  
apresentado pelo aluno **Manoel de Jesus Gomes da  
Silva** como requisito necessário para receber o título  
de Doutor em Ciências de La Educación da  
Universidad Autónoma de Asunción.

Tese aprovada em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

A minha família que tem sido luz na minha vida, me amparando nos momentos de tristeza e compartilhando comigo minhas alegrias, a minha esposa Deise, aos meus filhos que são minha estrela guia e minha inspiração de todos os momentos, DEDICO.

## AGRADECIMENTOS

A Deus que guia sempre meus passos e é o meu maior Orientador.

Aos meus Filhos razão do meu viver, minha luz de todos os dias por todo o carinho dedicado e toda a alegria.

A minha esposa Deise pelo companheirismo, cumplicidade e amor dedicados nestes mais de 30 anos de casados.

Ao Programa de Pós-Graduação de Doutorado em Ciências da Educação da Universidad Autónoma de Asunción

A minha querida amiga Professora Doutora Sandra Maria do Nascimento por me ajudar em mais essa etapa de minha vida além de estar sempre me incentivando a prosseguir, me ajudando a vencer mais este desafio.

Ao meu Orientador Prof. Dr. José A. Torres, pela orientação e paciência em me ensinar o novo.

A todos os colegas de curso, que estiveram comigo nessa caminhada, difícil, mas não impossível.

E a todos que de forma direta ou indireta colaboraram para que eu realizasse mais este sonho.

*“A educação consiste em dar ao corpo e à alma toda a beleza e perfeição de que são capazes”*  
(Platão)

*“A educação é um processo de contínua reconstrução da experiência, com o propósito de ampliar e aprofundar o seu conteúdo social, enquanto, ao mesmo tempo, o indivíduo ganha controle dos métodos envolvidos”* (John Dewey)

*“A educação é qualquer ato ou experiência que tenha um efeito formativo sobre a mente, o caráter ou a capacidade física de um indivíduo [e mais estritamente é a transmissão por parte de instituições sociais de nossa] herança cultural, seus conhecimentos, valores e dotes acumulados – de uma geração para outra”* (Kneller)

## RESUMO

O presente trabalho de pesquisa traz uma abordagem sobre o trabalho do professor de educação física a respeito da contribuição dos jogos e brincadeiras nas aulas em turmas da educação de jovens e adultos. São objetivos da pesquisa: Analisar como o uso dos jogos e brincadeiras pode contribuir para o processo de ensino aprendizagem nas aulas de Educação Física nas turmas de EJA do Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales; Analisar os diversos tipos de jogos (sensoriais, de representação, cooperativos, populares, relacionados a cultura esportiva) como ferramenta do processo de ensino aprendizagem; Compreender como os diversos tipos de jogos podem ser utilizados como uma importante ferramenta para a motivação dos alunos do EJA em relação do querer aprender; Identificar estratégias eficientes que contemplem os diversos tipos de jogos nas aulas de Educação Física. A metodologia utilizada para construção deste trabalho foi dividida em duas etapas. A primeira referente ao levantamento bibliográfico. Onde foi tomado como base o cruzamento de informações encontradas na literatura especializada, tais como: trabalhos científicos, trabalhos Acadêmicos (dissertações e teses), livros e revistas. A segunda etapa consistiu na coleta e análise de dados. O presente estudo insere-se no paradigma da pesquisa cuja abordagem será exploratória e de natureza quali-quantitativa. Os resultados mostraram que muito ainda é necessário fazer para que as aulas de educação física tenham a mesma importância curricular como às matérias de matemática e língua portuguesa, por exemplo. Porém é perceptível que tanto os jogos quanto as brincadeiras dentro do processo de ensino-aprendizagem nas aulas de educação física em turmas de EJA do Colégio Municipal Ministro Apolônio auxilia os professores na construção de um caminho prazeroso na aquisição de habilidades e na aprendizagem dos conteúdos curriculares. O uso de jogos nas aulas de educação física de jovens e adultos trás uma nova perspectiva quando incentiva estes alunos no sentido de mostrar-lhes que os conteúdos são importantes, mas a pratica de atividades físicas e esportivas também faz parte do currículo e do aprendizado.

**PALAVRAS-CHAVES:** Jogos e brincadeiras. Educação de Jovens e Adultos. Prática Pedagógica.

## ABSTRACT

This research work brings an approach to the work of the physical education teacher regarding the contribution of games and games in classes in youth and adult education classes. The research objectives are: To analyze how the use of games and games can contribute to the teaching-learning process in Physical Education classes in the EJA classes at Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales; Analyze the different types of games (sensory, representational, cooperative, popular, related to sports culture) as a tool in the teaching-learning process; Understand how different types of games can be used as an important tool for motivating EJA students in relation to wanting to learn; Identify efficient strategies that include the different types of games in Physical Education classes. The methodology used to build this work was divided into two stages. The first refers to the bibliographic survey. Where the crossing of information found in the specialized literature was taken as a basis, such as: scientific works, academic works (dissertations and theses), books and magazines. The second stage consisted of data collection and analysis. The present study is part of the research paradigm whose approach will be exploratory and qualitative and quantitative in nature. The results showed that much still needs to be done so that physical education classes have the same curricular importance as mathematics and Portuguese language subjects, for example. However, it is noticeable that both games and games within the teaching-learning process in physical education classes in EJA classes at Colégio Municipal Ministro Apolônio help teachers in building a pleasant path in the acquisition of skills and learning of curricular contents . The use of games in physical education classes for young people and adults brings a new perspective when it encourages these students in order to show them that the contents are important, but the practice of physical activities and sports is also part of the curriculum and learning.

**KEY WORDS:** Games and activities. Youth and Adult Education. Pedagogical Practice.

## RESUMEM

Este trabajo de investigación trae una aproximación al trabajo del profesor de educación física en cuanto al aporte de juegos y juegos en las clases en las clases de educación de jóvenes y adultos. Los objetivos de la investigación son: Analizar cómo el uso de juegos y juegos puede contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de Educación Física en las clases de la EJA del Colegio Municipal Ministro Apolônio Sales; Analizar los diferentes tipos de juegos (sensoriales, de representación, cooperativos, populares, relacionados con la cultura deportiva) como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje; Comprender cómo se pueden utilizar diferentes tipos de juegos como una herramienta importante para motivar a los estudiantes de EJA en relación con el deseo de aprender; Identificar estrategias eficientes que incluyan los diferentes tipos de juegos en las clases de Educación Física. La metodología utilizada para construir este trabajo se dividió en dos etapas. El primero se refiere al levantamiento bibliográfico. Donde se tomó como base el cruce de información encontrada en la literatura especializada, tales como: trabajos científicos, trabajos académicos (disertaciones y tesis), libros y revistas. La segunda etapa consistió en la recolección y análisis de datos. El presente estudio se enmarca en el paradigma de investigación cuyo enfoque será exploratorio y de carácter cualitativo y cuantitativo. Los resultados mostraron que aún queda mucho por hacer para que las clases de educación física tengan la misma importancia curricular que las materias de matemáticas y lengua portuguesa, por ejemplo. Sin embargo, se destaca que tanto los juegos como los juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de educación física en las clases de la EJA del Colégio Municipal Ministro Apolônio ayudan a los profesores a construir un camino ameno en la adquisición de habilidades y aprendizaje de los contenidos curriculares . El uso de juegos en las clases de educación física para jóvenes y adultos trae una nueva perspectiva al incentivar a estos estudiantes para mostrarles que los contenidos son importantes, pero la práctica de actividades físicas y deportivas también forma parte del currículo y del aprendizaje

**PALABRAS CLAVE:** Juegos y juegos. Educación de Jóvenes y Adultos. Práctica Pedagógica

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1.</b> Escolaridade dos Professores (as) de Educação Física do CMMAS .....	75
<b>Tabela 02.</b> População Homens e Mulheres do município de São Lourenço da Mata - PE .....	81
<b>Tabela 03.</b> Conceito de Jogos, brinquedos e brincadeiras, de acordo com alunos da EJA do CMMAS .....	84
<b>Tabela 04.</b> Tipos de Jogos, brinquedos e brincadeiras dos alunos da EJA do CMMAS.....	85

## LISTA DE FIGURAS

<b>Gráfico 1.</b> Idade dos Professores (as) de Educação Física do CMMAS. ....	74
<b>Gráfico 2.</b> Tempo que os professores de Educação Física do CMMAS atuam na EJA.....	76
<b>Gráfico 3.</b> Dificuldades para utilizar jogos na sala de aula na EJA.....	77
<b>Gráfico 4.</b> Percentual de alunos e alunas que frequentam as aulas na EJA.....	80
<b>Gráfico 5.</b> Idade dos alunos e alunas que frequentam as aulas na EJA .....	82
<b>Gráfico 6.</b> Escolaridade dos alunos e alunas que frequentam as aulas na EJA .....	83
<b>Gráfico 7.</b> Uso de jogos em casa pelos alunos (as) da EJA do CMMAS .....	85
<b>Gráfico 8.</b> Opinião dos alunos (as) da EJA sobre as aulas de Educação Física .....	86
<b>Foto 1.</b> Alunos realizando aula prática de educação física .....	87
<b>Foto 2.</b> Professor explicando aula prática de educação física.....	88
<b>Gráfico 9.</b> Utilização de jogos durante as aulas de Educação Física.....	88
<b>Gráfico 10.</b> Utilização de jogos nas aulas de Educação Física melhora o aprendizado .....	89

## SUMÁRIO

RESUMO .....	VI
ABSTRACT .....	VII
RESUMEM .....	VIII
LISTA DE TABELAS .....	IX
LISTA DE FIGURAS .....	X
INTRODUÇÃO.....	13
I. MARCO TEÓRICO.....	18
1.1 O processo de ensino aprendizagem e suas contribuições nas aulas de Educação Física	18
1.1.1 O processo de aprendizagem na escola.....	20
1.1.2 O que interfere na aprendizagem?.....	23
1.1.2.1 Motivação.....	25
1.1.2.2 Percepção.....	25
1.1.2.3 Maturação.....	27
1.1.2.4 Inteligência.....	28
1.1.3 A influência da afetividade no processo de ensino aprendizagem.....	29
1.1.4 A família também faz parte do processo de aprendizagem.....	32
1.1.5 O professor como mediador do processo ensino aprendizagem.....	36
1.1.6 O papel do professor de Educação Física no aprender e ensinar.....	39
1.2 Jogos e Brincadeiras: construindo o conhecimento na Educação de Jovens e Adultos -	
EJA.....	42
1.2.1 Teoria e histórico dos jogos e brincadeiras.....	45
1.2.2 A construção do conhecimento através dos jogos.....	49
1.2.3 A Educação de Jovens e Adultos – EJA.....	53
1.3 Educação Física na EJA: Professor Educador X Aluno Aprendiz.....	57
1.3.1 Professores (as) de Educação Física e sua práxis.....	58
1.3.2 Educação Física na Educação de Jovens e Adultos.....	61
II. MARCO METODOLÓGICO.....	65
2.1 Problema da pesquisa.....	66

2.2	Objetivos da pesquisa .....	67
2.2.1	Objetivos Geral .....	67
2.2.2	Objetivos Específicos.....	67
2.3	Desenho da Pesquisa: tipo e enfoque de investigação.....	67
2.4	Delimitação da Pesquisa: contexto espacial e socioeconômico da pesquisa.....	69
2.5	População e amostra: participantes da pesquisa .....	70
2.6	Técnicas e instrumento para coleta de dados.....	71
2.6.1	Questionário .....	71
2.6.2	Entrevista.....	72
2.7	Elaboração e validação dos Instrumentos da Pesquisa.....	72
2.8	Análise de dados.....	73
2.8.1	Análise de dados das entrevistas dos professores .....	74
2.8.2	Análise de dados dos questionários dos alunos.....	80
III.	CONCLUSÕES .....	90
	REFERÊNCIAS .....	94
	APÊNDICE .....	102

## INTRODUÇÃO

Sempre e em todos os períodos históricos, muito se fala da importância do homem e na importância do saber. E, sempre, na história das sociedades, é tido como certo, associar esta importância ao seu conhecimento das diversas áreas das ciências. Se analisarmos a história da humanidade, veremos que todas as grandes transformações históricas ocorreram em função do conhecimento e da posição do homem em defender o seu poder de aquisição de tal conhecimento. Em outras palavras, da condição do homem ter e de poder fazer o uso do que tem.

A aprendizagem humana está relacionada à educação e desenvolvimento pessoal. Deve ser devidamente orientada e é favorecida quando o indivíduo está motivado. O estudo da aprendizagem utiliza conhecimentos e teorias da neuropsicologia, psicologia, educação e pedagogia.

O processo de ensino aprendizagem como um estabelecimento de novas relações entre o ser e o meio ambiente tem sido objeto de vários estudos empíricos em animais e seres humanos. Tal processo pode ser medido através das curvas de aprendizagem, que mostram a importância da repetição de certas predisposições fisiológicas, de "tentativa e erro" e de períodos de descanso, após o qual se pode acelerar o progresso. Esses estudos também mostram o relacionamento da aprendizagem com os reflexos condicionados. Segundo Morgan (1977, p.90): “A aprendizagem é qualquer mudança relativamente permanente no comportamento, e que resulta de experiência ou de prática”.

A aprendizagem está envolvida em múltiplos fatores, que se implicam mutuamente e que embora os possamos analisar em separado fazem parte de um todo que depende, quer na sua natureza, quer na sua qualidade, de uma série de condições internas e externas ao sujeito.

A aprendizagem é um processo de aquisição e assimilação mais ou menos consciente, de novos padrões e novas formas de perceber, ser, pensar e agir. Portanto, a aprendizagem é um processo de mudança de comportamento que é obtido através da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais, pois, aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente.

A aprendizagem vem sendo estudada cientificamente desde o século passado, porém sua maior relevância surgiu entre as décadas de 1950 e 1970. Diversos conceitos foram apresentados como uma tentativa de melhor explicar a aprendizagem e como se dá o seu processo. Apesar de existir diferentes conceitos, todos eles concordam que a aprendizagem

implica numa relação bilateral, tanto da pessoa que ensina como da que aprende. A aprendizagem é um processo evolutivo e constante, que envolve um conjunto de modificações no comportamento do indivíduo, tanto a nível físico como biológico, e do ambiente no qual está inserido, onde todo esse processo emergirá sob a forma de novos comportamentos (Ciasca, 2003).

Quanto mais o homem evolui mais se percebe que sua capacidade de aprendizagem aumenta. Esse período onde se inicia o aprendizado pode ser considerado como período de maturação (infância), este é de suma importância para a sua vida. O aprendizado se inicia com o, ou até antes, do nascimento e se prolonga até a morte. É pela aprendizagem que o homem se afirma como ser racional, constitui sua personalidade e se prepara para cumprir o papel que lhe é reservado na sociedade a qual pertence. A contribuição que a escola tem dado à aprendizagem, não como único fator de geração de conhecimentos, mas como organizadora dos conteúdos e saberes é crucial.

De acordo com a nova ênfase educacional, centrada na aprendizagem, o professor é co-autor do processo de aprendizagem dos alunos. Nesse enfoque centrado na aprendizagem, o conhecimento é construído e reconstruído continuamente. E esse mesmo aspecto se dá nas aulas de educação física. A aprendizagem é um processo e esse processo requer que o educador pense em crescimento e desenvolvimento de seu aluno, pois o aluno deve ser visto como pessoa.

Percorrendo o longo caminho feito pela humanidade com relação ao uso dos jogos no decorrer dos tempos, percebe-se que estes fazem parte do cotidiano de cada pessoa, e dentro do ambiente escolar os jogos, brinquedos e brincadeiras são de grande importância para que se dê o processo de ensino aprendizagem (Possato; Jagnow, 2016). Aprender através do lúdico é mágico e diversos teóricos já mostraram seus pontos de vista a respeito do presente tema. Os jogos sem lugar a dúvida exercem influência sobre a aprendizagem da criança, do jovem e até mesmo sobre os adultos.

Neste sentido é significativo trazer uma abordagem sobre o trabalho do professor de educação física a respeito da contribuição dos jogos, sendo eles: jogos sensoriais, jogos de representação, jogos cooperativos, jogos populares, jogos relacionados a cultura esportiva, porém aqui não se pretende mostrar a rigidez de normas técnicas, leis e regras, pretende-se no entanto trabalhar o tema através dos jogos populares e jogos coletivos, no sentido de fazer com que cada aluno possa aprender os conteúdos propostos de através da ludicidade.

A vivência de mais de 30 anos de sala de aula como Professor de Educação Física na Escola Pública mostra um campo desafiador, pois a cada aula ministrada aprende-se junto

com os educandos. As turmas de Educação de Jovens e Adultos merecem uma atenção diferenciada, pois são turmas extremamente heterogêneas, compostas muitas vezes por alunos e alunas que deixaram a sala de aula a muito tempo, pessoas que passam o seu dia trabalhando e que chegam na escola buscando uma aula diferenciada e não mais do mesmo.

Estes educandos buscam uma aula que lhes traga prazer e, sobretudo deixasse um legado de saúde psicofísica e fisiológica para todos os alunos, os futuros/as cidadãos e cidadãs de nossa sociedade civil brasileira. Não podemos esquecer que a falta de uma boa infraestrutura nas escolas públicas tem trazido problemas ao trabalho dos professores de educação física com reflexos negativos no processo ensino e aprendizagem.

Diante deste quadro têm-se como problemas de pesquisa: Como o professor de Educação física pode obter experiências inovadoras ou exitosas durante suas aulas, buscando com isso uma melhora no processo de ensino aprendizagem? Quais as contribuições que os jogos esportivos trazem as aulas de educação física, concernentes as condutas psicomotoras, socioafetivas e cognitivas dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos – EJA. Como dar credibilidade ao uso dos jogos para tornar o processo de ensino aprendizagem mais prazeroso?

Para que se possa responder a tais questionamentos o presente trabalho de pesquisa tem por objetivo geral: Analisar como o uso dos jogos podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem nas aulas de educação física nas turmas de EJA do Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales; são objetivos específicos: Analisar os diversos tipos e jogos (sensoriais, jogos de representação, jogos cooperativos, jogos populares, jogos relacionados a cultura esportiva) como ferramenta do processo de ensino aprendizagem; Compreender como os diversos tipos de jogos podem ser utilizados como uma importante ferramenta para a motivação dos alunos do EJA em relação do querer aprender; Identificar estratégias eficientes que contemplem os diversos tipos de jogos nas aulas de Educação Física.

A metodologia utilizada para construção da Tese de Doutorado será dividida em duas etapas. A primeira, referente ao levantamento bibliográfico. Onde será tomada como base o cruzamento de informações encontradas na literatura especializada, tais como: trabalhos científicos, trabalhos acadêmicos (dissertações e teses), livros e revistas. E a segunda etapa consiste no trabalho de campo onde será necessário o levantamento de dados.

Ser professor na atualidade não é tarefa fácil, o pós Pandemia, o afastamento social, o isolamento deixou sequelas que serão difíceis de contornar, uma delas é o aumento no desinteresse dos alunos pelas aulas. Desta forma o educador tem um papel principal no sentido de reverter tal situação, é um desafio que terá que ser enfrentado não só no Brasil, mas

de forma global. Assim, é interessante que os educandos recebam uma educação de qualidade, onde a aprendizagem possa ser mais significativa e prazerosa com o objetivo de “aumentar a efetividade do processo de ensino-aprendizagem”.

Não é de agora que os professores de educação física relatam suas práticas e conhecimentos na utilização dos jogos como motivadores no processo didático na apropriação de aprendizagens. O projeto de pesquisa fornecerá base teórica na credibilidade no uso dos diversos tipos de jogos como ferramenta auxiliadora no processo de ensino-aprendizagem dos alunos do EJA.

De acordo com relatos de Silveira (1998, p.2) *apud* Possatto e Jagnow (2016): “os jogos podem ser usados para “autoconfiança e motivação”, auxiliando no ensino aprendizagem”. Porém, é importante enfatizar que os jogos quando usados nas aulas de educação física não podem se tornar uma coisa “largada”, devem ser bem planejados e tendo coerência com os conteúdos ministrados, além disso devem se tornar prazeroso e ligado ao cotidiano dos educandos.

A escolha do tema: Os jogos no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de educação física em turmas de EJA do Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales trata da temática do uso dos diversos tipos de jogos no intuito de auxiliar os professores na construção de um caminho prazeroso na aquisição de habilidades na aprendizagem dos conteúdos curriculares, diminuindo a falta de interesse nos alunos que em muitos momentos chegam a sala de aula cansados, desmotivados.

O uso de jogos nas aulas de educação física de jovens e adultos trás uma nova perspectiva quando incentiva estes alunos no sentido de mostrar-lhes que estes precisam praticar atividades físicas e esportivas e que se essas aulas forem lúdicas esse contexto de ensino aprendizagem virá de maneira facilitadora, norteando o crescimento social e intelectual destes alunos.

Pois, todo profissional da educação preocupa-se em realizar um bom trabalho e conseguir bons resultados na aprendizagem dos seus alunos, mas muitas vezes essa aprendizagem não acontece ou não é satisfatória, então, como consequência, surge uma busca de metodologia para que o aluno evolua, já que é através da educação que se desenvolvem as habilidades e os conteúdos que são necessários para essa evolução.

Mas, para que isso aconteça à escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa do educando no seu meio. Pois conforme estudos, os jogos favorecem a lateralidade, psicomotricidade, coordenação motora, auto-estima, ou seja, envolve todo o

domínio do esquema corporal. Sendo assim, aplicando jogos cria-se um espaço de interação no qual o aluno experimenta o mundo e internaliza a compreensão de diversos sentimentos e conhecimentos.

Para que se possam atingir os objetivos, o referido estudo foi dividido em 3 capítulos. O primeiro capítulo tem como título “Marco Teórico” fala sobre o processo de ensino aprendizagem e suas contribuições nas aulas de educação física. Nesse capítulo, iremos discorrer sobre como se dá o processo de ensino e aprendizagem e quais as possíveis contribuições para as aulas de educação física, utilizando como subsídio os teóricos Chalita (2001); Paín (1989); Piaget (1972); Skinner (1972); Tiba (2002); Vygotsky (1998, 2000, 2007); Wallon (2007), entre outros. Ainda tratando do Marco Teórico o segundo subitem discorre sobre os Jogos e brincadeiras e a construção do conhecimento na EJA, irá abordar a teoria e histórico dos jogos e brincadeiras, como se dá a construção do conhecimento através dos jogos, além de trazer concepções sobre a Educação de Jovens e Adultos – EJA, para contextualizar o subitem utilizamos como bases conceituais Freire (2003); Gadotti (2000); Kishimoto (1994, 2002); Leontiev (1988); Loureiro (2004); Luckesi (2000); Possato e Jagnow (2016); Tiba (2012), entre outros. Para finalizar o capítulo também serão abordadas a prática da educação física na EJA, para isso foram citados autores como: Altet (2001); Block (2023); Gauthier et al (2006); Pereira (2013); Silva et al (2012); Souza (2009), Tardif (2002), entre outros.

O segundo capítulo é o Marco Metodológico que descreve a metodologia utilizada para construção da Tese de Doutorado que foi dividida em duas etapas. A primeira, referente ao levantamento bibliográfico. Onde foi tomado como base o cruzamento de informações encontradas na literatura especializada, tais como: trabalhos científicos, trabalhos acadêmicos (dissertações e teses), livros e revistas. E a segunda etapa consistiu no trabalho de campo onde foi necessário o levantamento de dados através da análise de entrevistas com professores de Educação Física da EJA, e questionários com os alunos desta modalidade de ensino.

O capítulo 3 se refere as conclusões do trabalho de pesquisa onde foram analisadas as respostas dos questionários bem como das entrevistas. E as considerações finais, que não buscam dar respostas definitivas as questões da pesquisa, mas pretende levantar mais inquietações acerca da prática pedagógica na Educação de Jovens e Adultos.

## **I. MARCO TEÓRICO**

### **1.1 O processo de ensino aprendizagem e suas contribuições nas aulas de Educação Física**

A Educação é construída dentro das instituições de ensino pelo professor, pela equipe gestora e por toda comunidade escolar através do que se pode denominar ações sociais. A escola é o local de construção do conhecimento, favorecendo assim as relações que o estudante estabelece com ele próprio e com o mundo. De acordo com Ferrari (2014) ao utilizar um processo de ensino aprendizagem, o professor necessita compreender que a essência da relação pedagógica se apresenta como significado do processo interativo entre o aluno, o docente e o objeto de conhecimento, a qual se resume como ato de ensinar.

Os estudos sobre os processos de ensino e aprendizagem têm mostrado que as concepções tradicionais não mais dão conta de atender a todas as exigências que são impostas pelo contexto que os sujeitos se desenvolvem, sendo assim necessário que o professor traga a baila novas concepções do que é ensinar. E nesse sentido, percebe-se a atribuição de funções específicas e previamente determinadas acaba por colocar limitações no processo de aprender e apreender dos alunos uma vez que, as constantes transformações presentes na sociedade, fazem com que as funções que antes eram delimitadas se confrontem com uma nova realidade muito mais complexa, exigindo maiores competências e habilidades de todos os sujeitos nas suas formas de pensar, sentir e agir no mundo.

Dentro desse contexto, localizamos a instituição escolar, que tradicionalmente era vista apenas como responsável por transmitir os conteúdos através de um currículo previamente selecionado de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) hoje tem uma necessidade, não apenas da atuação dos professores no repasse de conteúdos, mas também nas ações empreendidas pelos alunos e na sua vivência cotidiana para que aprendam a lição. Com base nesses fatores todos os sujeitos têm responsabilidades no processo de ensino e aprendizagem. O professor não tem somente o papel de transmitir o conteúdo, mas deve ser visto também como um aprendiz e, os alunos são entendidos como os construtores do conhecimento, participando de forma compartilhada nessa construção de trocas.

Portanto, as necessidades e os desafios do processo de ensinar e aprender na área da Educação Física traz uma nova concepção para que se pense nas instancias mediante um processo reflexivo, onde se pode ajudar a ampliar o entendimento de como consolidar a

construção de um conhecimento compartilhado, onde os sujeitos sejam realmente sujeitos do processo. Desta forma, é preciso construir-se um conhecimento compartilhado, crítico e reflexivo, onde a escola é um ambiente social e cultural, é uma organização reflexiva.

De acordo com Jean Piaget e Greco (1974) em sua obra “Aprendizagem e conhecimento” a aquisição de conhecimento acontece por meio de experiências adquiridas em um contexto no qual se está inserido. Ainda de acordo com os autores a formação do conhecimento humano depende da interação entre o indivíduo e o ambiente em que ele vive.

A atribuição de funções específicas e previamente determinadas no processo ensino aprendizagem coloca limitações no processo de desenvolvimento dos sujeitos, é preciso estar atento para as constantes transformações presentes na sociedade, confrontando essa realidade com os conteúdos que são vivenciados em sala de aula exigindo maiores competências de todos os sujeitos nas suas formas de pensar, sentir e agir no mundo.

No mundo globalizado, onde as informações chegam as pessoas cada vez mais rápido todos os sujeitos tem responsabilidades no processo de ensino e aprendizagem, o professor não tem somente o papel de transmitir o conteúdo, mas deve ser visto também como um aprendiz e, os alunos devem ser mais que meros receptores, precisam ser entendidos como os construtores do conhecimento e isso também cabe para a disciplina de Educação Física.

Nesse entendimento, as possibilidades, as necessidades e os desafios do processo de ensinar e aprender na área da Educação Física traz a necessidade de se pensar processo reflexivo, que pode ajudar a ampliar o entendimento e o conhecimento.

O processo ensino aprendizagem no que se refere a Educação Física vem sendo discutida a muito tempo, e foi somente a partir destas abordagens pedagógicas que foi permitido aos professores condições de ressignificar a práxis pedagógica. Essa nova roupagem na prática pedagógica permitiu compreender o educando enquanto sujeito cognoscente, autônomo, em condições de compreender a natureza da sua expressão corporal (Nunes; Cartier, 2010).

Portanto compreende-se que o educando passa a ser o construtor do conhecimento, deixando para trás a ideia da educação bancária, onde este era apenas um mero receptor de informações. Existe de forma clara uma relação entre educador e educando, numa perspectiva histórico-social, onde se respeitam o seu mundo, suas histórias, suas raízes.

Assim, o presente capítulo traz as concepções sobre o processo de aprendizagem na escola; os fatores que interferem na aprendizagem; a influência da afetividade no processo de ensino aprendizagem: o papel da família nesse processo, bem como o do professor enquanto

mediador do processo de ensino aprendizagem, finalizando com o papel do professor de Educação Física dentro da sistematização do conhecimento no processo de aprender e ensinar.

### **1.1.1 O processo de aprendizagem na escola**

O processo de aprendizagem está relacionada à educação e desenvolvimento de cada pessoa. Mas, esse processo de aquisição do conhecimento depende da motivação de cada indivíduo. O estudo da aprendizagem utiliza conhecimentos e teorias da neuropsicologia, psicologia, educação e pedagogia (Paula et al, 2006).

Este processo estabelece novas relações entre o ser humano e seu nicho, ou seja, o ambiente ao qual está atrelado. Tudo isso, pode ser medido através das curvas de aprendizagem, que mostram a importância da repetição de certas predisposições fisiológicas, de "tentativa e erro" e de períodos de descanso, após o qual se pode acelerar o progresso (Morgan, 1977). De acordo com o referido autor "A aprendizagem é qualquer mudança relativamente permanente no comportamento, e que resulta de experiência ou de prática" (Morgan, 1977, p.90).

Portanto, a aprendizagem está envolvida em múltiplos fatores, que se implicam mutuamente e que embora possam ser analisados separadamente fazem parte de um todo que depende não só da qualidade, mas de uma série de condições internas e externas inerentes a cada pessoa.

A aprendizagem consiste em um processo influenciado por múltiplos aspectos, tais como, o ambiente onde está inserido o indivíduo (tanto do ponto de vista socioeconômico como do ambiente familiar), sua fisiologia, conhecimento prévio sobre o assunto a ser ensinado, entre outros. O processo de aprender é pessoal, vem da construção e partilha de experiências passadas que influenciam as aprendizagens futuras.

O processo de aprendizagem vem sendo estudado desde o século passado, por diversos autores tais como: Vygotsky, Piaget, Ausubel, Bruner, Dewey, o brasileiro Paulo Freire, entre outros. Muitos conceitos foram apresentados como uma tentativa de melhor explicar seus conteúdos.

A aprendizagem vem sendo estudada cientificamente desde o século passado, porém sua maior relevância surgiu entre as décadas de 1950 e 1970. Diversos conceitos foram apresentados como uma tentativa de melhor explicar a aprendizagem e como se dá o seu processo (Fontes, 2022, p.01).

Porém, é importante destacar que os pais e a escola devem trabalhar sempre em conjunto na tentativa e na busca por uma educação de qualidade que realmente faça com que o aluno aprenda de fato em cada etapa da educação, diminuindo assim os problemas e as dificuldades de aprendizagem.

A aprendizagem é um processo de aquisição e assimilação mais ou menos consciente, de novos padrões e novas formas de perceber, ser, pensar e agir. Portanto, a aprendizagem é um processo de mudança de comportamento que é obtido através da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais, pois, aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente (Ciasca, 2003).

Quando se analisa a história da humanidade, é possível perceber que todas as grandes transformações históricas ocorreram em função do conhecimento e da posição do homem em defender o seu poder de aquisição de tal conhecimento.

Apesar de existir diferentes conceitos, todos eles concordam que a aprendizagem implica numa relação bilateral, tanto da pessoa que ensina como da que aprende. A aprendizagem é um processo evolutivo e constante, que envolve um conjunto de modificações no comportamento do indivíduo, tanto a nível físico como biológico, e do ambiente no qual está inserido, onde todo esse processo emergirá sob a forma de novos comportamentos (Ciasca, 2003).

Então, percebe-se que quanto mais o homem estuda mais se percebe que sua capacidade de aprendizagem aumenta. Esse período onde se inicia o aprendizado pode ser considerado como período de maturação (infância), este é de suma importância para a sua vida. Segundo Campos (2008) o aprendizado se inicia com o, ou até antes, do nascimento e se prolonga até a morte. “É pela aprendizagem que o homem se afirma como ser racional, constitui sua personalidade e se prepara para cumprir o papel que lhe é reservado na sociedade” (Campos, 2008, p.16)

De acordo com Piaget (1972) o desenvolvimento do conhecimento é um processo espontâneo, ligado ao processo global da embriogênese. Em geral, a aprendizagem se dá por situações provocadas por um experimentador psicológico; ou por um professor, com referência a algum ponto didático; ou por uma situação externa. A aprendizagem é oposta ao que é espontâneo.

De acordo com Lores (2015) é importante ressaltar que além do aspecto fisiológico referente ao aprender, como os processos neurais ocorridos no sistema nervoso, as funções psicodinâmicas do indivíduo necessitam apresentar certo equilíbrio, sob a forma de controle e integridade emocional para que ocorra a aprendizagem.

A aprendizagem é um processo de aquisição e assimilação mais ou menos consciente, de novos padrões e novas formas de perceber, ser, pensar e agir. Assim:

Os educadores não podem limitar o saber fazer, mas devem estar consciente e dar razões porque procedem desta e daquela forma. É que a tarefa educativa não é só uma arte que se aprende empiricamente, mas radica em reflexões profundas de natureza filosófica e em acuradas investigações de índole científica. Só tomando consciência destes pressupostos básicos poderão os educadores fazer uma obra verdadeiramente humana (Angula, 2003 p. 96 *apud* Lores, 2015, p. 01).

Portanto, a aprendizagem é um processo de mudança de comportamento que é obtido através da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais. Pois, aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. Assim, o professor é co-autor do processo de aprendizagem de seus educandos, o conhecimento é construído e reconstruído continuamente.

Segundo Paín (1989) a aprendizagem é o processo que pode ser definido de forma sintética como o modo que as pessoas adquirem novos conhecimentos, desenvolvem competências e mudam o comportamento. Skinner (1972) diz que um sujeito aprende quando produz modificações no ambiente. Bruner (2008) coloca que o aprendizado é um processo ativo, baseado em seus conhecimentos prévios e os que estão sendo estudados. Para Vygotsky, a aprendizagem passa por um processo de internalização de conceitos. O processo de aquisição de conhecimentos ou ações se dá a partir da interação com o meio ambiente e com o social (Vygotsky, 1998, 2007).

Contudo, a complexidade desse processo dificilmente pode ser explicada apenas através de recortes do todo. O conceito de aprendizagem está, impregnada de pressupostos político-ideológicos, relacionados com a visão de homem, sociedade e saber.

O processo de aprendizagem é baseado no que se chama teoria da aprendizagem que pode ser definida como um subconjunto da Ciência Cognitiva. Pois é importante compreender o modo como os alunos aprendem e as condições necessárias para a aprendizagem, bem como identificar o papel de um professor nesse processo. Estas teorias são importantes porque possibilitam ao educador adquirir conhecimentos, atitudes e habilidades que lhe permitirão alcançar melhor os objetivos do ensino. O processo de aprendizagem envolve uma dinâmica entre o ato de ensinar do professor e o ato de aprender do aluno.

Portanto, a aprendizagem é um processo e esse processo requer que o educador pense em crescimento e desenvolvimento de seu aluno, pois o aluno deve ser visto como pessoa.

Assim deve-se entender as grandes áreas que abraçam o processo de aprendizagem, pois são elas importantes para a formação na totalidade dos alunos, já que essa aprendizagem deve ser completa, interdisciplinar e multidisciplinar. A aprendizagem não deve ser vista apenas como desenvolvimento do intelecto, aprendizagem é construção.

Mas, afinal o que interfere na aprendizagem? O subtema a seguir trará abordagem sobre as possíveis dificuldades no ato de aprender. Mas é importante destacar que a contribuição que a escola tem dado à aprendizagem, não como único fator de geração de conhecimentos, mas como organizadora dos conteúdos e saberes é crucial.

### **1.1.2 O que interfere na aprendizagem?**

Antes mesmo de se falar sobre o que interfere na aquisição da aprendizagem é importante destacar que existe uma diferenciação entre o que é uma dificuldade de aprendizagem e o que é um quadro de transtorno de aprendizagem, porque muitas crianças em fase escolar apresentam certas dificuldades em realizar uma tarefa, que podem surgir por diversos motivos, como problemas na proposta pedagógica, capacitação do professor, problemas familiares ou déficits cognitivos, entre outros (Menezes, 2018).

Porém, segundo afirmativa de Ciasca (2003) é necessário deixar claro que a dificuldade de aprendizagem não implica necessariamente em um transtorno, que se traduz por um conjunto de sinais sintomatológicos que provocam uma série de perturbações no aprender da criança, interferindo no processo de aquisição e manutenção de informações de uma forma acentuada.

As dificuldades de aprendizagem estão ligadas diretamente aos aspectos orgânicos, sociais entre outros que podem estar por algum motivo em desequilíbrio. Estes problemas interferem de forma significativa no rendimento escolar. Segundo Gómez e Terán (2009), para estudarmos o processo de aprendizagem devem-se considerar toda uma bagagem de experiências, cultura, religião, vivências entre outros sentimentos que envolvem o aprender; um processo que se dá por toda a vida.

As dificuldades de aprendizagem são decorrentes de aspectos naturais ou secundários e são passíveis de mudanças através de recursos de adequação ambiental. As dificuldades de aprendizagem decorrentes de aspectos secundários são decorrentes de alterações estruturais, mentais, emocionais ou neurológicas, que repercutem nos processos de aquisição, construção e desenvolvimento das funções cognitivas. As dificuldades de aprendizagem mais comuns são: Dislexia, Disortografia e discalculia (Ballone, 2022).

A dificuldade de aprendizagem define-se pela presença de um déficit no desenvolvimento do reconhecimento e compreensão por partes dos educandos. Mas uma verificação na história das dificuldades da aprendizagem permite comprovar que foram vários e diversos os fatores aos quais foram atribuídos algum papel a origem de transtornos. Em muitos casos os alunos com dificuldade de aprendizagem são alunos intactos, ou seja, não são alunos com necessidades especiais mentais ou emocionais nem alunos com necessidades especiais visuais, auditivos ou motores nem devem ser confundidos com alunos desfavorecidos ou privados culturalmente, o que é importante rever neste aspecto é que apesar de terem uma inteligência adequada, uma visão, uma audição e uma motricidade adequada, bem como uma estabilidade emocional adequada, tais alunos não aprendem normalmente. E o que a escola tem haver com isso? Qual o papel da escola para amenizar tais problemas que vão surgindo gradativamente na vida do educando?

Embora haja boas tentativas de definir e especificar o que, de fato, seria uma Dificuldade de Aprendizagem (DA) ou Escolar, não existe ainda uma definição consensual acerca dos critérios e nem mesmo do termo. São vários os fatores que vão facilitar ou dificultar a aprendizagem. Na situação escolar, temos a considerar os fatores do lado do professor e do lado do aluno (Ballone, 2022).

De acordo com Ballone (2022, p. 01-05) “não é lícito estabelecer uma regra geral e inflexível atribuindo a todos os casos de DA um mesmo diagnóstico ou um enfoque generalizador”. Nem sempre existem provas clínicas de que as causas para DA possam ser identificadas objetivamente. Muitas vezes as tentativas de se estabelecer diagnósticos para avaliar esses problemas servem para encobrir outras incompetências pedagógicas.

Muitas vezes o diagnóstico pouco criterioso de "hiperatividade", "fobia escolar", etc., serve como atenuante para alguma comodidade ou incapacidade da escola para lidar com processos e métodos de aprendizagem. Não é segredo que a maioria das escolas, notadamente públicas, está longe de cumprir sua tarefa de instruir e educar, envolvidas que estão por ditames políticos demagógicos, ou técnicos utilitaristas. Percebe-se, com certa facilidade, que algo está muito errado e que, nem sempre, o erro é exatamente das crianças.

Segundo Paín (1989, p. 26), com relação ao professor, afetarão, profundamente, o processo a sua personalidade, o seu sentimento com relação à disciplina e aos alunos, “a empatia, a satisfação ou não com a sua profissão, os métodos e técnicas que usa”. Com relação ao aluno, são importantes: o seu grau de inteligência, o estado emocional, a saúde, a alimentação, o interesse pelo assunto e sua relação com o professor. É importante ressaltar

que a aprendizagem se torna muito difícil, quando a matéria não tem significação para o aluno e quando o relacionamento professor/aluno não é bom.

#### 1.1.2.1 Motivação

Atualmente existe um relativo consenso entre os educadores sobre qual é o principal problema dos alunos na escola: a falta de interesse. Em relação ao ensino fundamental e médio, a dificuldade de envolver os alunos nas atividades de aprendizagem, levá-los a persistir nas tarefas desafiadoras, em suma, a valorizarem a educação, tem sido relatada em vários trabalhos como nos afirmam Boruchovith e Bzuneck, (1992). Porém é preciso relatar que os professores não são, contudo, responsáveis pela motivação de seus alunos. Eles podem apenas encorajar por palavra e ações. A motivação real vem de cada indivíduo.

O processo de motivação dentro da instituição de ensino é papel determinante para que aconteça a aprendizagem. Se o aluno não se sente motivado, com certeza esse fator será um entrave para que ele possa evoluir. A motivação deve funcionar como estímulo e ativar no educando a vontade de aprender.

De acordo com Boruchovith e Bzuneck (1992, p. 58), “as necessidades produzem motivos que impelem o individuo à ação”. Embora alguns motivos sejam inatos (como a fome) e outros adquiridos (como prestígio), a maneira como respondemos a todos eles é modificada pela aprendizagem e influenciada pela cultura em que vivemos. O termo “motivação” é, pois, genérico e designa as necessidades, metas ou desejos que provocam a ação de um organismo.

O processo de motivação consiste no estágio motivacional, no qual o individuo é ativado a fim de satisfazer uma necessidade; o estágio comportamental, no qual a resposta é dada e o estágio de redução da necessidade, no qual a resposta satisfaz. Os aspectos motivadores e direcionais afetam a aprendizagem, pois o motivo para que a aprendizagem se estabeleça é quanto maior o motivo mais resposta o organismo dará e mais ele aprenderá sobre o ambiente.

#### 1.1.2.2 Percepção

A percepção é um processo organizacional, seletivo e interrelativo. É organizacional porque tendemos a perceber estímulos em padrões significativos mais do que com entidades separadas, sem relação. As propriedades externas dos próprios estímulos e os estados internos

dos perceptos contribuem para tal organização. É seletivo, uma vez que percebemos, por causa dos fatores externos e internos, somente alguns dos muitos estímulos em nosso ambiente. E a “percepção é, também, um processo interpretativo, pois são dados aos estímulos percebidos significado e valor” (Wolyneec, 2023, p. 01).

As experiências aprendidas podem, pois, transferir-se de modo tal que a aprendizagem passada pode influenciar o presente. Assim, o que aprendemos em uma situação pode efetuar outra, positiva ou negativamente. Por exemplo, é muito mais fácil dirigir um carro de marca conhecida, quanto, anteriormente, já aprendemos a manejar outros carros e sabemos como lidar com o freio, a embreagem, o acelerador, etc. É o que acontece quando acostumados com uma máquina de escrever comum e passamos a usar uma máquina elétrica ou eletrônica, onde os signos estão em posições diferentes e os recursos são muito mais amplos. A todo o momento estamos no confundindo, batendo em teclas erradas, por causa do hábito.

A transferência de treino é, pois, bastante importante para a aprendizagem, porque, de modo geral, é um processo de economia. E provavelmente “responsável por nossa habilidade de reconhecer objetos, perceber relações e conceituar as experiências que encontramos pela vida” (Moreira, 2003, pp. 01-17).

Uma coisa, porém é certa: hoje, quando se fala em modelo montessoriano, piagetino, tecnicista ou construtivista, praticamente todos enfatizam a importância da experiência, do contato íntimo com a coisa a ser assimilada, e a necessidade de construir algo novo sempre em cima de experiências que lhe sirvam de alicerce. A aprendizagem não está no vazio não ocorre sem referências nem se dá quando as explicações são feitas com um vocabulário desconhecido do aluno.

A compreensão do condicionamento operante é o bastante para o entendimento da maior contribuição de Skinner, que é tomado como um conjunto de reações dos organismos aos estímulos externos. Seu princípio é que só é possível teorizar e agir sobre o que é cientificamente observável. Com isso, ficam “descartados conceitos e categorias centrais para outras correntes teóricas, como consciência, vontade, inteligência, emoção e memória os estados mentais ou subjetivos” (Ferrari, 2022, p. 01-03).

Vygotsky, o grande educador russo, já falecido há muitos anos é só conhecido no Ocidente na década de 60, é a grande revolução nos conceitos de desenvolvimento e aprendizagem, embora, suas idéias não deixem de ter profundas semelhanças com as concepções de Piaget, porém, talvez vá um pouco mais adiante do que o educador suíço. Ele é, por natureza, interacionista, isto é a criança só aprende e se desenvolve na interação principalmente com outras crianças (Vygotsky, 2000, p. 31).

Dentro da teoria de Vygotsky, três estudos são de extrema relevância para a questão da aprendizagem e para a educação de um modo geral:

- **O estudo da importância da relação e interação da criança com outras pessoas:** o trabalho se relaciona com a importância da relação e da interação com outras pessoas como origem dos processos de aprendizagem e desenvolvimento humano. Para ele o conhecimento é um produto da interação social e da cultura. Concebe o sujeito como um ser eminentemente social e o conhecimento como produto social. A preocupação de Vygotsky está nas relações entre o pensamento verbal e a linguagem (Vygotsky, 1998, p. 01-190).
- **O estudo da linguagem e do pensamento:** Para Vygotsky (2000, p. 57), o pensamento e a palavra não são ligados por um elo primário, mas, ao longo da evolução do pensamento e da fala, tem início uma conexão entre ambos, que se modifica e se desenvolve. Segundo ele, o fato mais importante revelado pelo estudo genético do pensamento e da fala é que a reação entre ambos passa por várias mudanças. O progresso da fala não é paralelo ao progresso do pensamento. As curvas de crescimentos de ambos cruzam-se muitas vezes; podem atingir o mesmo ponto e correr lado a lado, e até mesmo fundir-se por algum tempo, mas acabam se separando novamente. Isso se aplica tanto à filogenia como à ontogenia. Assim, segundo Vygotsky, o desenvolvimento do pensamento é determinado pela linguagem, pelos instrumentos linguísticos do pensamento e pela experiência sócio-cultural da criança.
- **A teoria da Zona do Desenvolvimento Proximal (ZDP):** a ZDP tem sido nos últimos anos, o objeto mais crescente de interesse e aprofundamento no âmbito psicológico e educacional e é, também, algo que distingue os estudos Vygotskyanos dos de Piaget. Sobre ela é importante considerar que: é definida como a distância entre o nível de resolução de uma tarefa que uma pessoa pode alcançar, agindo independentemente, e o nível que é capaz de alcançar com a ajuda de alguém mais competente ou experiente nesta tarefa; pode ser tida como o espaço no qual, graças à interação e à ajuda de outros, alguém pode trabalhar e resolver um problema ou realizar alguma tarefa em um nível que não seria capaz de alcançar (Vygotsky, 2000).

### 1.1.2.3 Maturação

Para que a aprendizagem atue com eficácia no organismo humano é necessário que esse organismo esteja suficientemente maduro para receber tal atuação. Assim, seria

desperdício de tempo e esforço tentar ensinar uma criança de cinco meses de idade a andar. Nesse caso dizemos que não houve maturação ou amadurecimento do organismo para tal comportamento (Souza, 2022).

A criança, ao nascer, é um indivíduo dependente do amparo e do cuidado. Não se alimenta sozinha, não se defende dos perigos, percebe confusamente o mundo exterior, diferentemente dos outros seres vivos pertencentes ao reino animal. Mas, nesta aparente fragilidade e imaturidade do ser humano ao nascer, em relação aos outros animais, é que está a sua grandeza. No nascer imaturo está sua enorme plasticidade ou capacidade de adaptações e aprendizagem variadas.

A criança possui uma capacidade surpreendente de se ajustar aos mais diferentes contextos sociais e culturais. Além disto, suas possibilidades de aprendizagem se desenvolvem continuamente. Os outros animais, ao contrário, já nascem mais maduros, mas, em consequência, aprendem menos coisa durante a vida.

Segundo Souza (2022, p. 04), para que “o homem se desenvolva e aprenda tudo que sua potencialidade permite é indispensável, além de um certo grau de maturação, um meio ambiente que o estimule adequadamente”. Muitos comportamentos além de andar, falar, correr e pegar depende essencialmente da aprendizagem, como escrever, perceber, sentir, pensar, lembrar, imaginar e vários outros aspectos do sentir e integrar informações. Para que haja aprendizagem, o homem deve, além de estar neurologicamente maduro, deve viver em um ambiente social humano e ser estimulado por esse ambiente.

É importante destacar que a maturação e a aprendizagem são conceitos inter-relacionados, mas, não podem ser vistos como algo unificado ou que possuam o mesmo significado. Para os teóricos o aprendizado é um processo que resulta em uma mudança de comportamento no indivíduo, já o processo de maturação faz com que o indivíduo reaja as mais variadas situações de maneira diferenciada. Durante o processo de aprendizagem o aluno está aprendendo, enquanto no processo de maturação este aluno apenas irá se desenvolver, pois maturação é só desenvolvimento (Díaz Rodríguez, 2011).

#### 1.1.2.4 Inteligência

Hoje é consensual entre os mais variados teóricos que as crianças não vem ao mundo como autômatos geneticamente programados, colocando ênfase na importância da natureza, nem como uma tábua rasa à mercê do ambiente, o que coloca ênfase na importância da cultura. Por outras palavras, o antigo debate que motivou gerações de filósofos, e que

levantava a questão se é a natureza ou a cultura que comanda o processo de desenvolvimento e crescimento, já não interessa à maioria dos cientistas. Atualmente, a questão é: Como é que a natureza e a educação interagem para produzir mudanças no desenvolvimento?

Para Cruz (2022, p. 01) a interação entre as duas grandes forças geradoras do desenvolvimento em geral, e da inteligência em particular, a natureza e a cultura, "não é uma competição, é uma dança". Para além da independência da polaridade entre natureza e cultura, ou hereditariedade e educação, é fundamental realçar que o fato de usarmos a palavra inteligência tão frequentemente nos leva a acreditar na sua existência como uma entidade concreta, estável e mensurável.

No entanto, a palavra inteligência é, na verdade, uma forma conveniente de nomearmos alguns fenômenos que podem ou não existir e que nós nunca observamos diretamente como um poder, apenas o fazemos através das suas varias realizações ou manifestações às inúmeras pesquisas desenvolvidas sobre o cérebro no processo de aprendizagem, se verifica que cada indivíduo possui diferentes potenciais de inteligência. E que ela não é fixa, já que todo ser humano possui habilidade para expandir e aumentar sua própria aprendizagem. O aluno deve ter desejo de aprender e o professor, como o facilitador do aprendiz, deverá ser o motivador da aprendizagem. "Apreciando, escutando e respeitando o estudante, criando um estabelecimento de vínculo positivo confiando na capacidade de crescer e aprender do aluno" (Silveira, 2023, p. 04).

Por fim, a escola tem um importante desafio, que é o de aproveitar o potencial de inteligência de seus alunos para conquista do sucesso no processo de aprendizagem. Os professores são os principais agentes, por meio do desenvolvimento de projetos de interesse para a realidade do ensino e aprendizagem. Quando compreendem que aprendizagem envolve cérebro, corpo e sentimentos adotam uma ação mais competente, levando em conta a influência das emoções para o desenvolvimento na construção do conhecimento.

### **1.1.3 A influência da afetividade no processo de ensino aprendizagem**

O ato de ensinar e aprender são o resultado da troca de informações e das experiências pessoais entre o professor e o aluno. Neste relacionamento o vínculo afetivo será um grande facilitador no processo de ensino aprendizagem, e é através desse vínculo que o aluno se sentirá seguro, facilitando assim seu aprendizado.

O desenvolvimento da criança acontece a partir das relações sociais em que está inserida. Logo, como o desenvolvimento, o processo de ensino aprendizagem também se

forma dentro de interações que acontecem nos diversos contextos sociais. Sendo assim, a sala de aula é um lugar propício de conhecimentos e o professor um mediador na construção do saber.

Oliveira (1997) traz uma análise baseada nas ideias de Vygotsky sobre a formação da construção de significados, bem como a relação entre desenvolvimento e aprendizagem. Ainda nesta sequência, Oliveira destaca também a função da escola no processo de desenvolvimento da criança, tendo como base os mecanismos de funcionamento intelectual do ser humano. Esses mecanismos são fornecidos pelos instrumentos que servem de medidores da nossa cultura, tanto no sentido individual (relação intrapessoal), como no coletivo (relação interpessoal), e também no contexto cultural no qual o indivíduo vive. Esse processo é, na verdade o processo de aprendizagem pelo qual todos passam durante toda vida, dentro e fora da escola. Como ressalta Oliveira:

O processo de ensino-aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança – num dado momento e com relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido – e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimento e habilidades de cada grupo de crianças (Oliveira, 1997, pg. 62).

O professor deve estar empenhado na transmissão de conhecimentos para seus alunos, buscando conhecer a individualidade de cada um, pois, é necessário saber que criança é essa, que tipo de conhecimentos ela possui. Podendo assim ter um direcionamento correto na sua prática pedagógica, contribuindo dessa forma na construção do conhecimento.

Tassoni (2022, p.03) “entende que toda aprendizagem está impregnada de afetividade, já que ocorre a partir das interações sociais, num processo vinculador”. No que se refere ao processo de aprendizagem no ambiente escolar, é necessário perceber que a relação entre alunos, professores conteúdos, livros e escrita, não se dá puramente no campo cognitivo, a afetividade é um vínculo criado para permear essas relações, já que o ato de aprender necessita de um vínculo de confiança entre quem ensina e quem aprende (Fernández, 1991).

Considerando a importância das interações sociais no contexto educacional, Oliveira (1997) também baseando-se na perspectiva de Vygotsky, afirma que o indivíduo internaliza o conhecimento através de interações com outros indivíduos e objetos existentes no seu ambiente sócio-histórico. Ressalta a importância da mediação como condição necessária no processo de ensino e aprendizagem. Com base nas discussões sobre afetividade e aprendizagem, pode-se dizer que a afetividade é realmente um aspecto muito importante no

processo de aprendizagem dos estudantes, pois fundamenta a relação dos mesmos com o professor.

De acordo com Antunes (2006, p.05) a afetividade é:

Um conjunto de fenômenos psíquicos que se manifestam sobre a forma de emoções que provocam sentimentos. A afetividade se encontra “escrita” na genética da pessoa humana e deve-se a evolução biológica da espécie. Como o ser humano nasce extremamente imaturo, sua sobrevivência requer a necessidade do outro, e essa necessidade se traduz em amor.

Mas, a afetividade não deve ser pensada como o único meio de atingir a aprendizagem, e sim deve ser considerada como um dos elementos deste processo. Desta forma entende-se que o professor é um importante mediador dentro do processo de aprendizagem e é ele junto com a família que irá transformar a educação, pois não cabe mais nos tempos de hoje uma educação que não esteja atrelada a família, é preciso perceber que o professor sozinho não tem condições de formar, de tornar cidadão, de fazer com que o indivíduo se torne crítico e reflexivo, é necessário que esse trabalho de formação do ser humano seja feito em conjunto, em parceria e não se esquecendo jamais dos laços afetivos. Já que é no convívio com a família que o aluno passa a maior parte do tempo, a mesma não pode e não deve esquecer que tem obrigação com o desenvolvimento e aprendizagem de seus filhos.

De acordo com os escritos de Santos e Bondi (2022) a afetividade estimula o desenvolvimento do saber e da autonomia, que se dá através das relações que o aluno estabelece com o meio ao qual está inserido. É importante destacar que a criança durante esse processo de desenvolvimento deve ser respeitada e amada. É durante o processo de aprendizagem que ela começa a expressar sentimentos e emoções. Portanto, a afetividade deve ser um vínculo entre professor e aluno, trazendo bons resultados nesse processo e o professor é o mediador no contexto da realidade escolar.

A afetividade, assim como a inteligência, não aparece pronta nem permanece imutável. Ambas evoluem ao longo do desenvolvimento: são construídas e se modificam de um período a outro, pois à medida que o indivíduo se desenvolve, as necessidades afetivas se tornam cognitivas (Almeida, 1999, p. 50).

Nesse sentido, o professor tem como grande desafio enxergar o aluno em sua totalidade, buscando entender o meio no qual este aluno está inserido, já que ambos possuem vivências de mundo muitas vezes diferenciadas. Desta maneira destaca-se a importância de

conceder subsídios para compreender a interação que o professor e o aluno devem estabelecer (Santos; Bondi, 2022).

Pode-se concluir que a dimensão afetiva é um quesito importante no desenvolvimento da criança e exerce ação determinante ao longo de seu crescimento (Wallon, 2007). Para o referido autor as emoções são, na verdade, canais de manifestação da afetividade. Essa afetividade se constitui como um importante instrumento de sociabilidade que une os indivíduos entre si. Nesse sentido, concorda-se com Almeida e Mahoney (2007, p. 65) quando ressaltam que: “A formação integral do indivíduo é a meta a ser alcançada. Cabe ao professor conhecer o processo de desenvolvimento e aprendizagem para ser capaz de reconhecer e atender a essas necessidades dos alunos”.

O professor é mediador entre o aluno e o conhecimento a partir do momento que vê a afetividade como um canal para produzir conhecimento. É ele através dessa visão afetiva que irá ampliar as possibilidades de obter sucesso em suas ações na busca por um conhecimento que leve o seu aluno a crescer não só como aprendiz, mas como pessoa reflexiva e crítica, que passará por toda a fase de desenvolvimento escolar com uma formação integral.

É importante que o professor detenha conhecimentos específicos sobre o processo de desenvolvimento e de aprendizagem, mas também é esse mesmo professor que deverá reconhecer as necessidades de cada aluno, sobretudo, seus afetos e desejos, atendendo as particularidades de cada criança através de estratégias que facilitam a produção e a aquisição do conhecimento. Cabe ao professor ser mediador entre o aluno e o conhecimento, bem como de seu desenvolvimento afetivo e cognitivo (Santos; Bondi, 2022).

De um modo geral, se a relação entre aluno e professor for mais próxima e estreita será muito mais fácil descobrir estratégias e alternativas que favoreçam e facilitem o processo de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos (Almeida; Mahoney, 2007). Pois, como já foi dito é a afetividade responsável por estimular o desenvolvimento do saber e da autonomia. Dentro da escola o professor é capaz de mostrar ao aluno esse mundo afetivo, que muitas vezes lhe é negado pela família. Essa afetividade irá fazer com que cada educando rompa barreiras, derrube mitos e percebam que as dificuldades antes descritas e observadas em algumas disciplinas específicas foram extinta.

#### **1.1.4 A família também faz parte do processo de aprendizagem**

A influência da família no desenvolvimento da criança é um fator indispensável. É no contexto familiar que a criança aprende as primeiras habilidades, como se comunicar entre

seus semelhantes, este meio em que a criança esta inserida é o seu primeiro ambiente de aprendizagem. Ao iniciar a frequência na escola a criança traz consigo conhecimentos que deverão ser levados em conta por quem ensina.

Tanto a família quanto a escola enfrentam dificuldades diante de cada etapa da vida dos estudantes. E uma das questões que causa mais conflito e que a escola por sua vez enfrenta é o fracasso escolar, problema esse que por vezes é atribuído a diversos fatores, inclusive a problemas familiares.

A criança quando não tem atenção da família no sentido de educar, transmitir conhecimentos, valores, cultura e servir-lhe como exemplo, pode ser influenciada pelos seus grupos sociais, muitas vezes é mais fácil seguir os amigos do que os pais ou a escola, mesmo sabendo que estes são ditos “bagunceiros”, “poucos estudiosos”, “indisciplinados”. Como afirma Tiba (2002, p.178): “Atualmente, o contato social é muito precoce. Ainda sem completar a educação familiar, a criança já esta na escola. O ambiente social invade o familiar não só pela escola, mas também pela televisão, internet, dentre outros”.

Para este e outros autores muitos pais culpam a escola pelo mau comportamento de seus filhos em casa, dando a entender que quem educa é a escola, quando na verdade o principal papel da escolar é passar conhecimento e ser uma fonte de relações. Essa ideia de que a escola sozinha educa é errônea e não deve prevalecer, pois cabe aos pais a formação do caráter, da autoestima e da personalidade da criança e a escola resta o papel de tornar o indivíduo pensante e reflexivo.

Dessa maneira nota-se que acontece uma inversão de papéis, onde a família espera da escola uma educação exemplar, uma educação completa, o que na verdade é para ser de competência da família ensinar a seus filhos tudo o que for necessário para se viver em sociedade.

Sobre o assunto, Chalita (2001, p.20) diz: “A família tem responsabilidade de formar o caráter, de educar para os desafios da vida, de perpetuar valores éticos e morais. Os filhos se espelhando nos pais e os pais desenvolvendo a cumplicidade com os filhos”.

A família tem uma grande responsabilidade, no desenvolvimento de seus filhos, pois é através dos pais que os filhos se espelham. As crianças copiam atitudes dos adultos, sendo assim em uma família que houver amor, carinho, respeito, a criança nela inserida terá essas atitudes em seu dia a dia, mas se pelo contrário essa criança estiver em meio à violência, desrespeito, falta de amor e carinho, essa criança infelizmente, herdará essas más influências em seus relacionamentos para com a sociedade e levará todo esse comportamento para dentro

da escola, o que irá dificultar o trabalho do professor, pois o aluno em sala de aula mostrará comportamentos agressivos, o que dificulta o processo de aquisição do conhecimento.

Assim, contudo pode-se entender que se cada ator envolvido no processo cumprir seu papel, um será complemento da outra, não serão necessárias cobranças e não haverá uma sobrecarga nem da família e nem da escola. E é preciso deixar bem claro para as crianças a função que cada uma tem para que ela possa buscar de forma correta a ajuda para seus conflitos.

Para Tiba (2002), a aproximação entre família e instituição de ensino foi firmada desde a primeira fase da vida escolar do aluno, esse processo será efetivado com ganhos para a aprendizagem deste aluno. O mesmo ressalta ainda que, se a criança estiver bem, vai melhorar, e se precisar de ajuda para resolver seus problemas, receberá tanto da escola quanto dos pais para solucioná-los (Tiba, 2002).

Portanto, família e escola devem trabalhar juntas, em parceria, já que as duas são responsáveis pela socialização do sujeito, porém, é importante destacar que cada uma tem tarefas diferenciadas e complementares perante a sociedade como um todo. Assim, é essencial associar a emoção, os sentimentos e a intuição vinda do “mundo subjetivo” que se adquire na família, e à razão, o conhecimento e a informação do “mundo objetivo” passado pela escola em busca da sabedoria (Parolin, 2010).

De acordo com a fala de Parolin (2010), podemos dizer que a escola e a família são instituições independentes, mas nunca isoladas, devendo atuar obrigatoriamente em conjunto. E diante disso, é de fundamental importância a participação dos pais no sistema educacional, objetivando assim um melhor aproveitamento no desenvolvimento escolar de seus filhos, pois é através dessa parceria que a instituição escola busca obter um bom rendimento na aprendizagem dos alunos.

Considerando que a família e a escola buscam atingir os mesmos objetivos, que é o de preparar o indivíduo para o mundo, compartilham dos mesmos ideais, buscando superar dificuldades e conflitos que diariamente angustiam os profissionais da escola e também os próprios alunos e seus pais.

A escola deve utilizar todas as oportunidades de contato com os pais, para passar informações relevantes sobre seus objetivos, recursos, problemas e também sobre questões pedagógicas. Só assim, a família irá se sentir comprometida com a melhoria da qualidade escolar e com o desenvolvimento de seu filho como ser humano (Paro, 1997, p.30).

A instituição escolar precisa aproveitar toda e qualquer oportunidade de contato com a família, buscando estratégias que façam com que haja a participação da família em diversas áreas que abrange essa instituição, como reuniões, plantões pedagógicos, entre outros. Os profissionais da escola devem partilhar com os pais conhecimentos sobre o desenvolvimento e aprendizagem de seus filhos.

Segundo Chalita (2001, p.26), “a família é essencial para que a criança ganhe confiança, para que se sinta valorizada, para que se sinta assistida”. Por isso os pais devem participar o máximo da vida escolar de seus filhos. É de extrema importância criar um elo de comunicação entre a família e a escola, pois ambas necessitam uma da outra.

A escola faz um trabalho e a família outro. Ambas se completam de forma maravilhosa e incrível para o bem estar e a formação integral das nossas crianças. Mas nem uma nem a outra podem suprir todas as necessidades infantis e juvenis sem ser um conjunto (Zagury, 2002, p.24).

A partir do momento em que a família vai até a escola matricular os (as) filhos (as), o processo de integração é iniciado e com essa integração criam-se vínculos importantes para o desenvolvimento do conhecimento. E quando o conjunto família e escola se unem o terceiro componente, o (a) filho/aluno (a), se torna o principal elo entre ambas. Porém, não se pode deixar de ressaltar que a família coloca filhos na escola e não alunos, porém, a escola recebe alunos e não filhos. Vive-se um momento de inversão desses papéis, a família participa cada vez menos da educação dos filhos e a escola fica sobrecarregada. Essa é uma questão que deve ser colocada no centro do diálogo, considerando que escola e família não podem ser instituições em campos opostos e sim que compartilhem de um mesmo objetivo, o de preparar cidadãos que adquiram valores e saberes, pessoas aptas a viver em sociedade.

Um fator importantíssimo que não se pode deixar de citar é o de que não se deve apenas criar condições de aprendizagem, esquecendo de trabalhar a afetividade entre família, escola e a estudante. Como diz Martinelli (2001):

Os estudos dos teóricos sobre afetividade mostraram que a interação que existe entre o ambiente familiar e a escola torna-se os primeiros ambientes socializáveis para as crianças, é neste espaço que as mesmas desenvolvem-se. A criança que vive em ambiente familiar equilibrado e que lhe oferece condições mínimas de experimentar e expressar suas emoções tem chances de lidar com maior segurança e tranquilidade com seus sentimentos e pode, dessa maneira, trabalhar com seus sucessos e fracassos de forma mais adequada (Martinelli, 2001, p. 114).

Assim, a afetividade é um fator de grande importância no desenvolvimento do aluno, devendo estar presente em todas as relações em que a mesma está inserida. A família é o primeiro meio social onde o indivíduo vive desta forma ela precisa ter uma boa relação de afetividade com seus filhos e filhas proporcionando um desenvolvimento saudável, interagindo em outras relações sociais. Desta forma, esse indivíduo se sentirá seguro, acolhido e protegido por todos envolvidos no seu processo de aprendizagem, e para tanto é necessário que todos os envolvidos estejam sempre presentes, tornando essa interação, uma relação de amor.

### **1.1.5 O professor como mediador do processo ensino aprendizagem**

Como o professor pode ser colocado no papel de mediador do processo ensino aprendizagem? Muitas podem ser as respostas para tal questionamento, mas é sabido a muito que o professor precisa estabelecer uma relação afetiva com os alunos e perceber que os mesmos também têm algo a oferecer e que a aprendizagem se faz por intermédio das interações por ambas as partes. O professor durante todo o ano letivo oferece muitas informações ao aluno, contribuindo assim na formação do seu auto-conceito. Portanto, as expectativas que os professores têm de seus alunos vão contribuir sobre o processo de aprendizagem. O educador deve valorizar as características positivas de seus alunos, pois isso faz com que os estudantes tenham cada vez mais vontade de aprender.

Para realizar as propostas do ensino, o educador deve conhecer bem as possibilidades de aprendizagem de seus alunos para que dessa forma possa adequar o método de ensino ao aluno. Pois, o professor como mediador do processo deve ser facilitador e ajudar na construção da aprendizagem de seus alunos. Como bem coloca Cunha (2008) em seus estudos relacionados à aprendizagem.

É importante que o professor conheça os estágios do desenvolvimento cognitivo do seu aluno, para utilizar os mecanismos educativos apropriados que promovam práticas pedagógicas estimulativas, não restritivas, adequadas ao período de amadurecimento de cada idade (Cunha, 2008, p. 57).

O autor supracitado mostra-nos a importância que se tem de o professor conhecer os estágios do desenvolvimento cognitivo de cada aluno, tal conhecimento sem lugar a dúvida influenciará na prática pedagógica, onde o professor irá utilizar metodologias que o auxiliem, respeitando também cada etapa deste segmento.

É de extrema importância que o professor esteja devidamente preparado e que tenha sensibilidade, permitindo que o mesmo tenha um olhar atento nas aptidões dos alunos, proporcionando momentos onde seus alunos vivenciem situações de aprendizagem as quais possibilitem que os mesmos possam expressar-se.

O educador que tem sensibilidade e afetividade tem um olhar diferenciado em sua prática pedagógica, ele trabalha com seus alunos de forma atenciosa compreendendo sua realidade, contextualizando valores, para que cada aluno e ou aluna obtenha o seu melhor resultado na aprendizagem. Essa sensibilidade torna o professor capaz de entender as etapas de desenvolvimento de seus alunos. Ele precisa conhecer bem seu alunado para adotar estratégias que conduzam resultados satisfatórios, concordar que o aluno tem um papel importantíssimo no uso da didática usada pelo educador na realização do processo de ensino aprendizagem.

Há professores – mesmo com pouquíssimos recursos – que afetam tanto que são capazes de transformar suas aulas em dinamos de inteligências, mesmo recitando o catálogo telefônico. Pode ser um exagero usar o catálogo como metáfora, mas na verdade, em nossa memória, o que mais conservamos são as coisas que nos afetam, para o bem ou para o mal (Cunha, 2008, p. 69).

Podemos perceber na fala do autor como é importante que o professor saiba realizar uma boa aula, transformando-a em uma rica experiência de aprendizagem a qual vai deixar marcas positivas na vida do aluno, e é necessário que nessas aulas haja espaço para o carinho, o afeto e que o aluno participe ativamente demonstrando interesse em ir em busca da aprendizagem.

Desta maneira concluí-se que o professor deve transformar sua sala de aula em um ambiente agradável, estabelecendo com seus alunos um vínculo de amizade, confiança, respeito e principalmente de amor. Não importando dessa forma que se tenham recursos materiais ou não para realização da aula, pois o maior recurso para que aconteça uma aprendizagem positiva o professor tem em si que é o afeto, só basta ele querer partilhar esse sentimento e usá-lo como ferramenta principal ao mediar sua aula.

A Escola deve proporcionar a introdução dos alunos em um contexto social que estes possam participar de maneira efetiva na construção e transformação do conhecimento, já que é através da educação que se aprende sentidos e valores que auxiliam na formação dos sujeitos, ou seja, a Educação é uma prática social carregada e mediada de significados.

Essa prática transmitida pelo ambiente escolar fica evidente quando o sujeito começa a se questionar o porquê ir para a escola? Então é neste momento que se questionam os pais,

professores e até nós mesmos qual o sentido da escola em nossas vidas? O tempo vai passando e assim se começa a perceber o quanto ela está impregnada de representações que interferem nas escolhas, atitudes e diferentes modos de ensinar e aprender a viver de cada pessoa.

Enquanto mediadora de significados, sentidos e valores a escola se vê também diante de inúmeros desafios que lhe são impostos pela sociedade contemporânea, cabe a escola não apenas passar conhecimento, agora ela é vista como formadora de pessoas, devendo assim, acompanhar os processos de desenvolvimento social. A escola é mais que mediadora, é ela que irá incorporar no sujeito uma cultura institucional, fazendo com que este tenha um olhar crítico, não esquecendo que cada indivíduo está em constante processo de formação.

Para isso, a escola não pode mais ser vista e desenvolver-se, como aquela instituição responsável por transmitir as “verdades” científicas e conhecimentos elaborados distanciados de um contexto determinado, para sujeitos, supostamente homogêneos, capazes de aprender de um único modo (Basei, 2022, p. 01).

Para que o professor consiga atingir tais objetivos descritos acima é necessária uma mudança paradigmática, que implica sair de uma visão tradicional para uma escola onde o conhecimento é construído pelo conjunto de sujeitos, levando este mesmo sujeito a se tornar cidadão reflexivo, capaz de dar sentido a sua existência (Alarcão, 2001).

Desse modo, a escola deve ser um local de formação muito além de sua representação física e estrutural, ela deve se tornar um ambiente para a formação dos indivíduos, que além de mostrar aos alunos os conteúdos curriculares também irá pautar os relacionamentos interpessoais existentes nas diversas sociedades, levando sempre em conta a vivência e o meio no qual o aluno está inserido. O tempo escolar é repleto de curiosidades, de atividade, de iniciativa e de desenvolvimento de capacidades, e é o professor o mediador deste contexto de trabalho que tornará os alunos conscientes de suas responsabilidades.

Segundo estudos realizados por Pérez Gómez (2000), a escola é um ambiente de aprendizagens e de cultura onde existe a construção de significados compartilhados entre professor e aluno. Essa construção de significados compartilhados perpassa um processo que é necessário para que aconteça uma mudança paradigmática na escola. Uma mudança que deve galgar-se no âmbito da coletividade dos diversos aspectos oriundos da escola, tais como: os processos curriculares, pedagógicos e administrativos, as relações do ensinar e do aprender, as trocas e interação entre os sujeitos que participa da cultura escolar como lugar de organização e vida (Pérez Gómez, 2000).

Portanto, neste sentido a escola precisa ser reconhecida como um espaço onde o conhecimento compartilhado entre professor e aluno, e entre os pares, deve ser o local onde a aprendizagem acontece coletivamente, deve ser apresentada ao estudante como sinônimo de troca de conhecimento seja ele acadêmico, científico ou meramente empírico, pois o professor deve saber que seus educandos pertencem a um grupo social com interesses e necessidades próprias, com cultura e costumes oriundos do seu meio social.

Assim, a escola não deve assumir somente a função avaliadora, que de acordo com Pérez Gómez (2000) legitima socialmente a aquisição de conhecimentos e padrões acadêmicos que durante muito tempo tem sido aplicado no seu espaço. É preciso que esse saber possa ser compartilhado, e que alunos e professores possam crescer juntos a partir da compreensão comum de que a sala de aula é lugar de diálogo, de troca, de compromisso, de participação e cumplicidade.

Partindo desse pressuposto a escola deve e pode ser compreendida como um espaço de construção e apropriação de conhecimentos, onde tanto o professor quanto o aluno interagem de maneira reflexiva, ao professor cabe o papel de mediar essa nova e maravilhosa experiência de seus alunos na organização do conhecimento dado em cada novo conteúdo. É preciso que essa escola trabalhe o conhecimento reflexivamente indo além de uma mera organização que continuamente pensa em si própria, a escola tem uma missão social como nos mostra Alarcão (2001):

A escola reflexiva vai além, no momento em que vê a escola como uma organização que continuamente pensa em si própria, na sua missão social e na sua organização, e se confronta com o desenrolar da sua atividade em um processo heurístico simultaneamente avaliativo e formativo, pois só a escola que se interroga sobre si própria se transformará em uma instituição autônoma e responsável, autonomizante e educadora (Alarcão, 2001, p. 25).

A escola é sem dúvida construída por sua comunidade e o processo educativo deve acontecer através de fenômenos sociais e culturais, portanto, o professor deve participar ativamente na construção do conhecimento, não deixando de levar em conta o conhecimento numa dimensão reflexiva.

### **1.1.6 O papel do professor de Educação Física no aprender e ensinar**

O professor hoje vive um contexto escolar cada vez mais desafiador, a disciplina de Educação Física atualmente esta inserida como um componente curricular, diferentemente do

que acontecia no século passado, onde está era ministrada “fora da grade”, ou seja, no horário intermediário. O presente trabalho de pesquisa busca mapear os caminhos para favorecer avanços nas ações pedagógicas do professor de Educação Física tendo como princípio norteador as Diretrizes Curriculares do Estado do Pernambuco (2018).

Após ser vivenciada ao longo de anos situações conflitantes no dia a dia da sala de aula com o profissional de educação física, foi feita uma reflexão sobre as ações pedagógicas que devem ser utilizadas, bem como o verdadeiro papel da disciplina de Educação Física no contexto escolar.

A Educação Física é marcada por transformações políticas, sociais, da educação, como também da própria escola em nosso país. Pois, existem ao longo da história de construção do ser humano, muitas concepções sobre o corpo, sempre em uma busca por sua identidade. Infelizmente ainda existe dificuldade em legitimar a Educação Física enquanto área de conhecimento.

Para Medina (1987), a Educação Física apresenta a necessidade de entrar em crise, ou seja, criticar seus valores, justificar a si mesma e procurar sua verdadeira identidade. Esta crise é maior que a legitimidade da área na escola como disciplina escolar, ela é de ordem paradigmática e filosófica. Portanto, pode-se evidenciar que a Educação Física não é uma ciência, mas uma pré-ciência, por isso não possui um objeto de estudo, porém para a Ciência da Motricidade Humana o objeto de estudo é o homem que se movimenta em busca da transcendência (Sérgio, 1995).

Os Parâmetros Curriculares de Educação Física do Estado de Pernambuco (2013), tem por objetivo orientar o processo de ensino e aprendizagem e também as práticas pedagógicas nas salas de aula da rede pública de ensino, propõe que a Educação Física seja fundamentada nas reflexões sobre as necessidades atuais de ensino perante os alunos, na superação de contradições e na valorização da educação.

Os Parâmetros Curriculares de Educação Física reafirmam o modelo de ensino comprometido com uma formação que garanta aos estudantes a ação-reflexão-nova ação sobre um conjunto de práticas da cultura corporal (Coletivo de Autores, 1992).

Quando se fala em educação física na escola torna-se fundamental considerar os contextos e experiências das diferentes comunidades a qual a Escola está inserida, bem como a diversidade e heterogeneidade de seus alunos. Ao conceber a Educação Física na escola a atual LDB 9394/96, reconhece a necessidade desta, ser organizada em aspectos teóricos,

didáticos e metodológicos de acordo com seus conteúdos específicos, levando a reflexão crítica e ao exercício da cidadania.

O atual modelo de ensino muitas vezes não contempla a diversidade de manifestações corporais, produzidas socialmente pelos diferentes grupos humanos, é necessário pensar a disciplina de educação física de maneira crítica para que possa levar até o educando ao conhecimento do EU. Reconhecendo a gênese da cultura corporal, que reside na atividade humana para garantir a existência da espécie.

O trabalho do professor de Educação Física é também uma atividade social, onde sua prática é determinada culturalmente. A prática pedagógica da Educação física requer o desenvolvimento da noção de historicidade, pois tal conhecimento é necessário para que o aluno entenda que o homem não nasceu com suas atividades corporais já estabelecidas essas atividades foram sendo construídas ao longo da evolução humana, como respostas a estímulos, desafios e necessidades humanas.

É importante destacar o papel do professor, como protagonista do processo de aprender e ensinar reflexivamente. As experiências, as trajetórias pessoais e profissionais têm influência na atuação do professor, o que influencia na sua ação pedagógica. O professor de educação física deve reconstruir e refletir sobre sua ação pedagógica atuando como pesquisador de sua própria prática educativa avaliando-se cotidianamente.

Segundo Pérez Gómez (2000), a função do professor é facilitar o surgimento do contexto de compreensão comum por meio do processo de construção dialética desse espaço de conhecimento compartilhado que se dá pela interação, na escola e de suas próprias representações, possibilitando negociações que são capazes de promover o enriquecimento mútuo entre professor e aluno.

O professor, portanto, deve encorajar reconhecer e de dar valor aos seus alunos, assim, cabe ao professor aprender a ouvir os alunos e aprender a fazer da escola um lugar no qual seja possível ouví-los, fazendo com que as aulas de educação física se materialize como um ambiente de ensino e aprendizagem significativo, tanto para o professor como para os alunos.

Desta forma, o professor de educação física enquanto profissional reflexivo deve estimular e desafiar seus alunos na construção de uma relação dialética com os objetos/meio, para que construa seu conhecimento a partir das necessidades vividas socialmente.

O papel do professor de Educação Física é o de proporcionar aos alunos o conhecimento da cultura do movimento humano, relacionando seus diversos contextos e especificidades, servindo como um estímulo auxiliar, proporcionando condições para seu avanço em relação aos novos conhecimentos que poderão ser construídos aos alunos ao

conhecerem e experimentarem as possibilidades que a disciplina de educação física e o movimento corporal oferecem.

É nesse aspecto que o papel do professor se torna importante, não do mero repassador e reprodutor de conhecimentos e informações, mas que seja capaz de compreender seu papel enquanto professor de Educação Física na vida de seu aluno, estimulando-o a desenvolver sua capacidade no seu cotidiano.

Para isso, é necessário que os alunos participem da aula, manifestando seus conhecimentos, concepções, interesses, preocupações, desejos e vivências de movimento podendo participar de forma ativa e crítica na construção e reconstrução de sua cultura de movimento e do grupo em que vive (Pérez Gómez, 2000).

O aprendizado que é adquirido na Educação Física Escolar irá contribuir no aprendizado na sala de aula, uma vez que através de atividades corporais planejadas os estudantes da educação de jovens e adultos (EJA) ampliam seu conhecimento cognitivo com atividades que os fazem raciocinar, quanto, compreender no âmbito social o seu papel enquanto cidadão (Bolzan, 2002).

A Educação Física é entendida como sendo uma disciplina que trata de jogo, esporte, ginástica, da cultura corporal. Busca profundamente o ensino prático e técnico, valorizando os fatos, acontecimentos atuais e o resgate histórico.

A Educação Física assim como outras disciplinas contempla a aquisição de informações e saberes cognitivos fundamentais para a formação do cidadão. A Educação Física Escolar com planejamento irá contribuir de alguma maneira no aluno, através do estímulo dado pela atividade é bem vindo ao aluno, que de forma consistente aprenderá melhor, não se limitará na memorização e mecanização nas aulas em sala.

A aula de Educação Física é a mais esperada e desejada pelos alunos, seja estes do Ensino Fundamental ou Médio, e essa regra não se difere quando se trata do EJA. Durante a aula os alunos se divertem, interagem mais uns com os outros e o professor tem a oportunidade de elaborar atividades diferenciadas, aplicando as mais diversas metodologias, dificilmente será uma aula repetitiva e não participativa.

## **1.2 Jogos e brincadeiras: construindo o conhecimento na Educação de Jovens e Adultos-EJA**

Dentro do campo Acadêmico fala-se muito sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, e as aulas de Educação Física podem e devem funcionar como um

ponto de partida para que a criança desperte para a importância de se exercitar, e os jogos e brincadeiras podem funcionar como o ponto de partida para o desenvolvimento desta cultura. No entanto, pesquisas comprovam que crianças da atualidade, em contextos específicos, pouco utilizam a prática de jogos e brincadeiras que fizeram parte de culturas passadas.

De acordo com Costa (2020) a brincadeira é uma característica própria da criança e acontece de forma desinteressada e prazerosa. Segundo Piaget (1975), os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento mental da infância. Através dos jogos e brincadeiras, a criança desenvolve de forma hierárquica suas funções psicomotoras. Uma criança ao participar de um conhecido jogo como, por exemplo, a amarelinha, está vivenciando, além de estímulos motores, o seu raciocínio lógico, além de estar solicitando e experimentando ao mesmo tempo uma relação com as demais crianças, nesse caso, desenvolvendo seus domínios afetivo-sociais.

A realidade atual mostra que as crianças e jovens hoje estão brincando menos, jogando menos, e conseqüentemente isso leva a uma menor interação entre os pares. A arte de brincar e jogar atua diretamente no desenvolvimento psicomotor e afetivo social do indivíduo e quando isso não acontece à sociedade produz pessoas “robotizadas”, apenas ligadas nas novas tecnologias. As crianças e jovens da atualidade não praticam mais jogos e brincadeiras que fizeram parte da cultura e folclore de décadas passadas. As brincadeiras tradicionais estão caindo em decadência, ao que concerne aos jovens e crianças, que preferem passar seu tempo em frente à televisão, celular e computador, do que interagir com pessoas da mesma idade.

É importante destacar que, a violência vivenciada nos dias atuais tem contribuído para que os pais não se sintam a vontade para permitir que os filhos brinquem na rua como se fazia antigamente, infelizmente a cada dia as mídias divulgam casos de balas perdidas, desaparecimento de crianças, entre outros fatores. Portanto, o resgate das brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física pode contribuir para o favorecimento da continuidade da cultura popular, pois essas atividades proporcionam um desenvolvimento saudável e interativo.

Assim, cabe aos professores de Educação Física utilizar os jogos e brincadeiras tradicionais como temática a fim de fazer com que seus alunos cresçam com conhecimento e gosto pela prática de atividades físicas.

Como o trabalho de pesquisa tem como objetivo enfatizar que os jogos podem ser utilizados como ferramenta de aprendizagem nas turmas de EJA pode-se citar alguns trabalhos existentes como o de Kishimoto (1994 *apud* Possatto e Jagnow, 2016) que trata sobre o uso dos jogos para estimular o raciocínio lógico.

Quando se trabalha com alunos através da utilização de jogos tem-se uma experiência de êxito, já que esta atividade permite de maneira significativa a auto descoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências.

Em seu livro *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação* (Kishimoto, 1994) relata sua própria experiência e a de outros professores que tiveram sucesso em utilizar esses recursos para auxiliar a aprendizagem de seus alunos. Luckesi (2000) também trás a baila a contribuição dos jogos nas aulas, refletindo sobre o “valor cultural, afetivo e social e educativo que os jogos têm no comportamento de quem os utiliza”. O autor destaca que:

Uma educação que leva em consideração a ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras (Luckesi, 2000, p. 57).

De acordo com Possatto e Jagnow (2016) quando se utiliza os jogos em sala de aula, os alunos são levados a uma construção mais completa do pensamento significativo e do convívio social, o que faz com que os mesmos possam superar obstáculos e desenvolverem o espírito de equipe. Portanto o brincar e o jogar têm um papel primordial no desenvolvimento e na formação social da mente como é descrito nos trabalhos de Vygotsky (1998). Sobre o papel social o autor destaca que as crianças tendem a mudar suas atitudes e pensamentos ao se socializar com o que ocorre no meio em que estão inseridos.

Assim, pode-se concluir que acontece uma humanização social na interação da criança com os jogos, brinquedos e as brincadeiras, e que isso colabora para a construção do conhecimento, levando a desenvolver novas habilidades e competências na vida diária.

Neste contexto podemos atentar para a contribuição Carvalho et al (1992, p.28) acrescenta:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

Portanto, ao trabalhar a cultura corporal de movimentos, através de jogos e brincadeiras, na Educação Física, espera-se desenvolver no educando a socialização, afetividade e as aptidões físicas e quando nos direcionamos para os alunos da Educação de Jovens e Adultos queremos deixar registrado que cada ser humano tem sua individualidade e

limites e que estes devem ser respeitados, mas também deixar enfatizado que tais jogos podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem, já que estes educandos não tiveram a oportunidade de desfrutar de tal experiência na idade adequada dentro do ensino regular.

A prática do brincar e do jogar é essencial para que o indivíduo se desenvolva, e passe a interagir na sociedade, e isso irá levar a facilitação do desenvolvimento e do contato com as realidades do mundo, e com isso uma variedade de novas experiências.

### **1.2.1 Teoria e histórico dos jogos e brincadeiras**

Os jogos são tão antigos quanto a humanidade, aliás, eles advêm da própria necessidade humana de criar, divertir, crescer e representar. São criados e vivenciados por crianças, adolescentes e adultos. Com os jogos, os alunos atingem vários objetivos, tais como: estimular o crescimento cognitivo; vencer desafios; resolver problemas; estratégias; astúcia; reflexão, entre outros. Por tudo isso que os jogos são usados nos mais diversos segmentos da convivência humana. São usados por famílias para estimularem suas crianças; em psicologia (ludoterapia) e psicopedagogia, como recurso terapêutico em sala de aula na condição de estratégia do trabalho docente: Hoje, a maioria dos filósofos, sociólogos, etólogos e antropólogos concordam em compreender o jogo como uma atividade que contém em si mesma o objetivo de desafiar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da aprendizagem e da caminhada humana pela evolução biológica (Antunes, 2000).

Segundo estudos realizados por Nallin (2005) a origem dos jogos surgiu no século XVI. Os primeiros registros dos jogos indicam que estes apareceram a priori em Roma e na Grécia, com o intuito de ensinar as letras. Todos os jogos, brincadeiras e brinquedos contribuem para a construção de uma cultura lúdica. A palavra lúdico deriva do latim “*ludus*” e significa jogo. O jogo de acordo com Huizinga (1995) pode ser considerado como uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o indivíduo de maneira intensa e total. A atividade lúdica é um berço obrigatório para o indivíduo desenvolver seus aspectos cognitivos e afetivos.

Mas é preciso compreender que o lúdico não significa apenas jogo, em suas múltiplas definições pode ser sinônimo de divertimento, passatempo, distração, movimento satisfatório e espontâneo. Para Almeida (2000) o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano.

Seguindo o contexto histórico da humanidade, as brincadeiras tradicionais ou antigas foram criadas e desenvolvidas pelas gerações passadas, até chegar ao nosso conhecimento, tais brincadeiras fazem parte da cultura e ainda mantém seus aspectos primitivos, sendo que algumas sofreram adaptações pelas novas gerações. Muitas das práticas lúdicas brasileiras tais como: adivinhas, parlendas, cantigas de roda, histórias de príncipes, rainhas, assombrações, bruxas e brinquedos como, a pipa, o pião, o bodoque e os jogos de pedrinhas, amarelinha, pique-pega, esconde-esconde, pular corda, jogar bolinha de gude, entre outros foram trazidas pelos portugueses e fazem parte da cultura européia (Cascudo, 2001).

Atualmente não é comum vêem jovens e crianças brincando como antigamente. É importante destacar que muitas dessas brincadeiras e jogos estão caindo no desuso, muitas das vezes esquecidas no tempo. Mais e por que as crianças e jovens do Século XXI não se utilizam mais destas atividades aqui listadas? Acredita-se que, por influência da mídia e o progresso das tecnologias, o apelo das modas ditadas pelas classes financeiramente mais favorecidas, ao consumismo desenfreado imposto pelos princípios do capitalismo. Diante disso cabe a escola o papel de resgate e mostrar aos alunos que a diversão vai além das mídias sociais, fazendo com que estes possam interagir e desenvolver seu cognitivo.

Desde muito cedo, as crianças se tornam dependentes de televisão, celulares e computadores. Neste contexto cada vez mais crianças são inseridas precocemente no mundo virtual, onde a competitividade é estimulada de forma cruel, ou seja, a destruição do adversário. Tiba (2012) refere-se:

O que pode representar um problema mais sério do que a televisão é videogame, principalmente se introduzido em sua vida precocemente. Pior é quando a criança tem contato com aqueles jogos que estimulam a violência ao contar pontos por matar os outros. O ideal é adiar esses jogos o máximo que poder. (Tiba, 2012, p. 177).

A intenção do referido estudo não é o de condenar o uso da tecnologia pelos mais jovens, aqui realmente o que se pretende é estimular e resgatar o uso de tais atividades (jogos e brincadeiras) no sentido destes colaborar com a aprendizagem.

A formação humana recebe influência de fatores ambientais, sociais, culturais, educacionais, midiáticos, etc. Os jogos eletrônicos podem interferir na vida do jovem, no seu comportamento e no seu desempenho no ambiente escolar, alterando tanto positiva quanto negativamente seu papel na sociedade, e garantindo-lhe mudanças tanto para um alto quanto para um baixo rendimento. (Magagnin, 2010, p. 38).

Feitosa e Silva (2003, *apud* Marinho, 1993, p. 13) afirmam que: “criam-se brinquedos dotados de alta tecnologia, que parecem até ter vida própria.” Não se critica o uso da tecnologia na indústria dos brinquedos, mas sim a atenção e tempo excessivo dedicado pelas crianças a esses jogos, que muitas vezes tem como única função apertar botões.

Outro fator relevante a ser abordado no que se refere ao desuso das brincadeiras é a violência urbana que tem crescido de forma gradativa com o passar dos anos. Entre as décadas de 70, 80 e 90 do Século passado era comum encontrar crianças brincando e interagindo fora de suas residências. Com o avanço gradativo da violência, os pais passaram a impedir que seus filhos brincassem nas ruas e espaços públicos apropriados para o brincar (Sesnik; Pereira, 2009).

A violência existente nos grandes centros que se estende aos centros menores muito contribui para esse processo de esquecimento dos jogos e brincadeiras. A priorização da segurança faz com que as crianças permaneçam mais tempo em casa envolvidas com a televisão, computador e jogos eletrônicos. (Sesnik; Pereira, 2009, p. 07).

As mudanças nos hábitos familiares também fazem com que haja uma nova rotina de trabalho, onde, a mulher, precisa participar da renda familiar, tendo pouco tempo de convivência com seus filhos em casa, e quando estão em casa não há tempo para dar total atenção aos seus filhos, pois existem os afazeres domésticos. Dessa forma a criança se mantém ocupada em casa se divertindo através de aparelhos eletrônicos deixando seus pais seguros em saber que estão em casa e não nas ruas.

De acordo com Feitosa e Silva (2003) quando a criança substitui o brincar ativo pela televisão, associado a outros fatores como ausências dos pais, estas podem, quando adolescentes, buscar meios compensatórios para lidar com essas perdas. Permitir que a criança brinque é uma forma de garantir a saúde física, emocional e mental.

Segundo Tiba (2012) o uso da televisão pode ser perigoso, pois, a programação oferecida muitas vezes pode não ser adequada para a criança e também pode causar alienação, levando a criança a um mundo que nem sempre é o dela, isto fica claro na fala a seguir:

Desde pequenas, as crianças ligam sozinhas a televisão e prestam muita atenção em comerciais, que chamam sua atenção por serem alegres, cheios de som, cores e movimentos, com cenários, pessoas e objetos maravilhosos. (Tiba, 2012, p. 176).

Porém, apesar de críticas é importante destacar que no mundo globalizado a televisão faz parte do universo familiar. Dessa forma, os pais podem optar por vídeos educativos que

podem favorecerem de alguma forma o desenvolvimento da criança, porém, esse uso não deve ser excessivo e tão pouco deverá substituir o convívio com a família, com outras crianças e a prática de atividades ao ar livre.

Considerando que a televisão é utilizada de maneira excessiva e que essa prática é muito comum no Brasil e que a prática de brincadeiras e jogos tradicionais não se faz presentes no contexto atual, este estudo defende a importância que essas práticas podem ter lugar nas aulas de Educação Física. Os jogos e brincadeiras apresentam ricas possibilidades para o estímulo de atividades físicas, motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais, linguísticas, dentre outros (Feitosa e Silva, 2003).

Para muitos estudiosos o ato de brincar e jogar pode ser utilizado para medir o bem estar de uma criança, isso junto com outros parâmetros como qualidade do sono, alimentação, higiene e o amor recebido pelos membros de sua família. Os jogos e brincadeiras estimulam a inteligência, ensinam valores, colocam a criança em contato com suas habilidades e dificuldades, despertam a imaginação e a criatividade e aliviam tensões (Sesnike Pereira, 2009, p. 05).

No ambiente escolar os jogos e brincadeiras são organizados e monitorados por adultos, que determinam os tipos de jogos e brincadeiras e também quais as suas regras. Desta forma é importante destacar que os estudantes sejam educados dentro do mundo globalizado e tecnológico, mas, também é necessário valorizar os jogos e brincadeiras para que estes não se tornem mini adultos e possam desfrutar de uma infância divertida e saudável.

As principais correntes teóricas sobre o desenvolvimento humano, dentre as quais podemos citar as piagetianas, as wallonianas e as winnicottianas, abordam (com maior ou menor destaque) o jogo como objeto de seus estudos. Em termos educacionais, muitas dessas teorias fundamentaram estudos sobre o uso pedagógico do jogo na escola, resultando em um número considerável de publicações sobre o tema.

Na década de noventa, por exemplo, foi amplamente divulgada, no Brasil, a obra *Jogo e Educação* de Gilles Brougère (1998), na qual o autor traça um panorama do jogo em diferentes abordagens procurando estabelecer o seu papel para a educação. Em comum, pode-se dizer que todos esses estudos consideram de um modo ou de outro, a relação entre o desenvolvimento humano e o jogo. Nesse sentido, parece coerente afirmar que o entendimento dos jogos e brincadeiras são a base para a compreensão do desenvolvimento.

De acordo com estudos realizados por Vygotsky (2000) e Leontiev (1988) que o jogo e o desenvolvimento estabeleceram uma atividade especial, não só porque permite que aconteçam importantes transformações psíquicas no sujeito (plano ontogenético), mas

também porque se trata de uma atividade que só pode surgir em um determinado momento da vida em sociedade (plano filogenético). Desta forma é possível compreender a razão pela qual se afirma que a base do jogo é social (Elkonin, 1998, p.36). Para Piaget (1975), os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento motor, afetivo e mental da infância. Através dos jogos e brincadeiras, a criança desenvolve de forma hierárquica suas funções psicomotoras.

Portanto, o jogo deve e pode ser entendido como uma forma peculiar e específica da atividade humana, sendo assim, as crianças e os jovens ao participarem de brincadeiras onde o jogo está presente se apropria da experiência social da humanidade e se desenvolvem como pessoas críticas e reflexivas. Sendo assim, nem sua forma e nem sua função são independentes dos sistemas sociais produzidos ao longo da história do mundo.

### **1.2.2 A construção do conhecimento através dos jogos**

Atualmente se quer uma escola onde a aquisição do conhecimento assuma um papel de destaque, exigindo um cidadão crítico, criativo, reflexivo e com capacidade de pensar, de aprender a aprender, de trabalhar em grupo e de se conhecer como indivíduo, integrado ao seu contexto social. Portanto, se faz necessário uma educação onde a ação coletiva e a problematização possa transformar a realidade da vida, despolitizando a práxis educativa (Loureiro, 2004).

Estamos enfrentando um crescente desinteresse entre os alunos pelas aulas ministradas em salas de aulas. Para os professores isso se torna um desafio que se deve encontrar uma saída plausível ou entraremos em colapso geral no que se refere aos avanços na construção da aprendizagem significativa.

De acordo com Gadotti (2000) o professor tem um papel fundamental no processo de ensino/aprendizagem, sendo considerado responsável pela transmissão do conhecimento, tanto na teoria quanto na prática. Porém, existe atualmente uma grande necessidade de mudanças no sistema educacional brasileiro, para que se possa buscar uma formação generalista, humanista, crítica e reflexiva do estudante.

Fala-se sobre uma mudança de paradigma, aonde o papel do professor vai muito além de simples repassador de conhecimento, neste sentido o professor é visto como um orientador, aquele que zela pelo desenvolvimento das habilidades de seus educandos.

Os jogos sempre fizeram parte da vivência humana e com o passar dos tempos aconteceram muitas mudanças na utilização desses jogos e brincadeiras. Inclusive no que se refere a utilização desses instrumentos dentro da sala de aula. Mas como os jogos podem

auxiliar no processo de ensino aprendizagem? Pode-se destacar a princípio que os jogos didáticos podem motivar a aprendizagem segundo Lourdes Bernadete (2016), a autora destaca que os jogos estimulam o desenvolvimento de habilidades e competências no ensino aprendizagem. Além, de serem utilizados no suporte para o conhecimento os jogos também podem ser uma ferramenta para a socialização (Vygotsky, 1998).

Segundo Visca (1996) os jogos podem exercer funções cognitivas, afetivas e sociais (acompanham o desenvolvimento da humanidade). Cada jogo contém e exercita todos os aspectos (cognitivo, afetivo e social) e, de acordo com a predominância, pode ser classificado como:

- Jogos lógicos: desenvolvem o raciocínio.
- Jogos afetivos: estimulam as emoções.
- Jogos sociais: facilitam a aquisição de conhecimentos, atitudes e destrezas próprias de um determinado meio.

Os jogos se destacam no processo de interação que os alunos irão vivenciar na sala de aula, pois a aprendizagem deve ser desfrutada de forma prazerosa entre os alunos, contribuindo assim, para o desenvolvimento de várias habilidades e competências. Quando o educador e ou professor trabalha os conteúdos com o uso de jogos percebe-se que os alunos desenvolvem claramente a colaboração, o companheirismo, a formação de estratégias e outras diversas habilidades que são úteis para uma boa formação.

Piaget (1996) fala sobre o processo de “assimilação”, no contato de reconhecimento do conhecimento, é durante o processo de assimilação que o aluno irá construir novos conceitos e chega novamente na “acomodação” do que aprendeu, o autor ainda destaca a função do professor no processo de criar estratégias para “desequilibrar o esquema mental do aluno” proporcionando novos desafios.

Para Kishimoto (1994) os jogos são estimulantes e relevantes no processo da aprendizagem construtiva, pois ainda segundo o autor existem diversas experiências positivas no que se refere à aprendizagem através do uso dos jogos. Os jogos propiciam experiências de êxito, pois é significativo, e possibilita a descoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências.

É importante destacar que o professor tem inúmeras possibilidades para implantar o uso de jogos na sala de aula, o aluno tanto pode participar da atividade de maneira presencial, mas hoje com o avanço da tecnologia também pode-se e deve-se utilizar as ferramentas virtuais. Passamos por anos terríveis no início da década de 20 com a pandemia do Covid 19 (2020-2023), e as aulas remotas foram uma realidade não apenas no Brasil, mas no mundo. E

professor para enfrentar esse novo desafio teve que se reinventar e as ferramentas virtuais foram muito utilizadas. Os jogos online, por exemplo, são uma ferramenta que pode auxiliar na construção do conhecimento, como os jogos que auxiliam no processo de letramento e também no raciocínio lógico. Os jogos virtuais fascinam as crianças com seus recursos visuais e a aprendizagem se dá de forma “prazerosa” (Possatto e Jagnow, 2016).

No mundo cada vez mais tecnológico as atividades virtuais são atraentes e colaboram muito para o letramento dos educandos por usar o campo visual como atrativo, além disso, os jogos tanto podem ser individuais como coletivos, o professor irá encontrar em diversos sites e aplicativos jogos para todas as idades e séries.

De acordo com Vygotsky (1998), através da interação com o meio o que existe internamente na criança aflora e pode ser socializado, proporcionando a construção de novos aprendizados, pois irá acontecer uma troca interativa, entre os pares. Para Vygotsky a “socialização”, desempenha papel importante no desenvolvimento do aluno. Essa interação social contribui para a formação de conceitos sobre espaços e tempo, além de aumentar a reflexão.

Portanto, cabe a escola e a família proporcionar mecanismos ou ferramentas para aumentar os desafios que por sua vez proporcionam novos conhecimentos e o desenvolvimento de competências. Podemos respaldar a fala de Vygotsky com o que o professor Paulo Freire (2003, p.47), em seus diversos estudos sobre educação evidencia, “ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para a produção do saber”.

Assim, a “aquisição” (Piaget, 1975) mais a “interação/socialização” (Vygotsky, 1998) formam uma combinação para que a aprendizagem seja significativa. Mas para que tanto uma quanto a outra aconteça é necessário a intervenção do professor, que irá direcionar o seu educando.

É sabido que a aprendizagem está envolvida em múltiplos fatores, que se implicam mutuamente e que irão depender das condições internas e externas. Esses fatores tornam-se desafiadores por influenciarem diretamente no processo de ensino e aprendizagem. E vão está conectados na realidade e no cotidiano de cada aluno.

Quando um professor utiliza a metodologia de jogos dentro de suas aulas os resultados são positivos, pois possibilitam o desenvolvimento integral, e proporcionam a aquisição de habilidades indispensáveis para a socialização e a aquisição do conhecimento dos alunos. Segundo Kishimoto (2002) estas habilidades influenciam nos aspectos sociais, físicos e emocionais, pois o uso de jogos na sala de aula tem valor educacional, motivando,

estimulando e desenvolvendo o pensamento crítico. Os jogos utilizados dentro de sala de aula têm como papel oferecer novos desafios para estimular novos conhecimentos. De acordo com Fialho, (2007) os jogos são ferramentas que motivam o aluno no processo de aprendizagem. Usar os jogos didáticos em sala de aula pode tornar a aprendizagem mais prazerosa e ao mesmo tempo aumentar a efetividade do ensino aprendizagem.

Segundo Silveira (1998, p.2), os jogos podem ser usados para “autoconfiança e motivação”, auxiliando no ensino aprendizagem como já foi descrito pelos autores citados, porém o professor ao usar a metodologia de jogos na sala de aula, deve planejar bem suas aulas e traçar objetivos que devem ser alcançados, e não apenas usar por usar, as atividades propostas devem estar conectadas com os conteúdos que serão ministrados e aprendidos. Portanto, esses jogos devem ser selecionados com atenção, além disso, o professor deve conhecer as regras para aplicar os jogos.

É preciso despertar nos alunos o desejo de querer aprender, e utilizar jogos pode ser um dos caminhos a ser percorrido para auxiliar na aprendizagem e garantir o interesse dos alunos pelos conteúdos ministrados na sala de aula. Kishimoto (2002) argumenta sobre a importância de utilizar jogos e brincadeiras para melhorar o raciocínio lógico. Porém, o autor também evidencia que são úteis em outras áreas. E como podemos utilizar os jogos nas aulas de Educação Física? Como os jogos podem auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos da Educação de Jovens e Adultos – EJA?

Estes são os questionamentos que se pretendem responder através do trabalho de pesquisa, pois a literatura traz a baila experiências positivas no que se refere ao uso de jogos e brincadeiras, pois através destes é possível obter experiências significativas. Neste mesmo contexto Luckesi (2000) leva a refletir sobre o valor social, cultural, afetivo e educativo que os jogos têm no comportamento de quem os utiliza.

A ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras (Luckesi, 2000, p. 52).

O professor ao trabalhar a metodologia de jogos realiza na prática uma efetiva relação consciente de seu trabalho, pois este irá mediar tanto o desenvolvimento individual como o coletivo na sala de aula, estimulando a construção do pensamento significativo e o convívio social. Defender o jogo como um dos elementos que podem ser utilizados no processo de ensino aprendizagem permite uma aproximação às propostas pedagógicas e curriculares.

Os jogos devem ser utilizados sob uma programação para que seja alcançado um objetivo (hora apropriada, caráter desafiador, interesse do aluno e objetivo proposto). Um jogo jamais deve ser interrompido e, sempre que possível, o aluno deve ser estimulado a buscar seus próprios caminhos. Além disso, todo o jogo precisa sempre ter um começo, um meio e fim e não ser programado se existirem dúvidas sobre as possibilidades de sua integral consecução (Antunes 2000, p. 42).

Os jogos são importantes instrumentos desencadeadores porque desafiam a pessoa, engendrando problematização que provoca e desencadeia nossas construções. Desta forma pode-se afirmar que os jogos podem auxiliar no processo de ensino aprendizagem, bem como auxiliando o professor de educação física em suas aulas nas turmas de Educação de Jovens e Adultos, pois poderá levar esses alunos a estudarem de maneira mais prazerosa.

Portanto, percebe-se que jogos e brincadeiras podem trazer uma nova perspectiva para o processo de aprendizagem dos alunos da educação de jovens e adultos, e também pode melhorar a dinâmica das aulas de educação física. Quando o professor se utiliza de jogos o aluno participa de maneira mais espontânea, este faz questão de participar das aulas.

### **1.2.3 A Educação de Jovens e Adultos - EJA**

A Educação de Jovens e Adultos, também conhecida como EJA é uma modalidade de ensino da educação básica (Ensino Fundamental e Médio). Essa modalidade de ensino tem por objetivo assegurar aos jovens e adultos que por algum motivo não puderam concluir o ensino no tempo regular uma educação que atenda às suas especificidades. A educação de jovens e adultos é assegurada na Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDB 9394/96.

No artigo 37 dessa Lei nº 9394/96 compreende-se que a educação de jovens e adultos está destinada a atender às pessoas que não tiveram acesso à educação em idade regular, tendo em vista, estimular o jovem ou adulto a prosseguir os estudos e conquistar a profissionalização, possibilitando um resgate de cidadania. Ainda de acordo com o artigo 37, no § 2º, consta que o poder público viabilizará e estimulará o acesso e a permanência do trabalhador na escola, mediante ações integradas e complementares.

A Lei nº 9394/96 procura definir a EJA como complementar, de acordo com Haddad (1997) ainda existe um alto percentual da população que não tem acesso à educação na idade adequada. E a EJA tem o propósito de diminuir a defasagem por idade ou série, diminuindo o tempo de permanência do aluno na escola. A EJA faz um resgate da cidadania das pessoas

que pretendem prosseguir estudando, além disso, o aluno da EJA muitas vezes já está inserido no mercado de trabalho e volta aos bancos da escola buscando qualificação para melhorar seu nível de profissionalização. O Brasil possui um alto índice de pessoas que estão fora da escola, mais de 35% da população em idade escolar não está frequentando as salas de aula.

De acordo com a Constituição Federal de 1988 a educação é um direito de todos, e como afirma Di Pierro (2005), a EJA visa, sob o aspecto legal, o cumprimento do direito à educação para todos. Essa garantia constitucional é vista como um avanço no percurso histórico da educação no país. Porém, se percebe que o índice de evasão é muito grande nessa modalidade de ensino e para minimizar a descontinuidade destes alunos seriam necessárias medidas permanentes em políticas públicas que melhorem cada vez mais a qualidade da educação e a promoção desta de maneira que seja atraente para essa clientela.

Apesar do avanço, é necessário destacar que os recursos aplicados na EJA são poucos, Di Pierro (2005) fala que a EJA ocupou um lugar marginal e não recebeu atenção suficiente na reforma da educação brasileira, pois o ajuste econômico na educação adotou uma estratégia de focalização de recursos em favor da educação fundamental para os alunos do ensino regular, ou seja, aqueles que não estão em distorção idade-série.

Ainda é necessário aumentar, flexibilizar, diversificar e qualificar as oportunidades educacionais na educação de jovens e adultos faz-se necessária uma política educacional de investimento maciço, pois ainda existem muitos desafios a serem enfrentados como, por exemplo, a qualidade da formação oferecida e até mesmo a própria formação do professor que irá trabalhar nesta modalidade de ensino.

Mas apesar de todos os entraves Haddad e Di Pierro (2000) indicam que a EJA ganhou identidade a partir da Constituição de 1988. Após a segunda metade do século XX aconteceram no Brasil a implementação das primeiras políticas públicas nacionais para a EJA, já que a LDB 9394/96 sugere que a aprendizagem escolar pode ocorrer ao longo de toda e que a educação escolar é uma condição de inserção tanto do jovem quanto do adulto na construção da sociedade.

Compreendendo que a educação é capaz de responder às defasagens do passado e que pode reconhecer no jovem e no adulto um sujeito, de plenos direitos, que necessita da educação para que possa transformar sua vida, a EJA torna-se fundamental para a construção de cidadania. A interpretação legal da educação para adultos formula que se deve considerar, também, as características sociais deste público (Haddad; Di Pierro, 2000 *apud* Ribeiro, 2014, p.14).

Mas por que é necessária uma estrutura diferenciada para atender o estudante da EJA? Estes estudantes, na maioria são de baixa renda e pessoas que trabalham que precisaram interromper os estudos para sobreviver.

Segundo Arroyo (2005) apenas nas últimas décadas do século XX foi que os jovens e adultos começaram a ser incorporados, mesmo assim de maneira bastante descontínua na pauta de reivindicações na qualidade da educação brasileira. É preciso neste caso que a política de investimento mude no sentido de favorecer o desenvolvimento deste aluno que é trabalhador na sua maioria, que chega aos bancos da escola depois de um intenso e exaustivo dia de trabalho, é preciso que essa modalidade de ensino receba a mesma atenção da educação regular, com mais recursos para seu desenvolvimento estrutural, investimentos na ampliação, manutenção e recuperação das escolas, além de se investir na formação de professores, na elaboração e aquisição de materiais didáticos.

Não é a escola o local onde o indivíduo buscar por formação? E como se oferecer essa formação de maneira qualificada se não tiver o investimento devido? Essas e outras interrogações são feitas e refeitas constantemente pelos professores da EJA. E a resposta é muito simples, para cumprir seus objetivos a escola deve oportunizar o desenvolvimento, a participação e autonomia do estudante, cultivando nele os recursos necessários para superar as dificuldades do dia a dia, mostrando o valor da educação. E para que isso aconteça de maneira satisfatória a escola deve se apresentar como uma instituição cultural, trazendo atividades, modos e atitudes específicos na forma de ensinar e de aprender. E isso só se consegue através de investimento, porque educação não deve ser olhada como gasto para um governo seja ele qual for, deve ser olhada pelo prisma do investimento.

Deve ser concebido como um espaço onde ocorram relações entre os processos cognitivos, os instrumentos culturais criados pelo homem e o processo de escolarização, que envolvam diferentes práticas culturais e subentenda-se a aprendizagem, não só como conteúdos escolares, mas também com significado de ser aluno (Guimarães; Cardoso, 2013 *apud* Ribeiro, 2014, p.14).

Dito isto, pode-se compreender que a EJA que os conteúdos trabalhos nesta modalidade de ensino devem trazer a baila conteúdos ligados ao cotidiano do educando e do meio ao qual este está inserido, o professor deverá atrelar o conhecimento científico ao conhecimento empírico, acelerando, desta maneira, o tempo escolar. Para sustentar o que foi registrado Silva, Ferreira e Ferreira, (2023) afirmam que nessa modalidade de ensino existem três funções básicas: a reparadora, a equalizadora e a qualificadora.

A função reparadora prevê a inserção do aluno jovem e adulto no meio escolar oferecendo ensino de qualidade; A função equalizadora prevê a chance de se dar oportunidades iguais para todos na sociedade. A função qualificadora faz referência à educação permanente, esta função prevê a contínua atualização como um novo sentido para a educação de jovens e de adultos.

Partindo do pressuposto que tais funções representem a modalidade de ensino da educação de jovens e adultos, a EJA é igualada a todos os outros níveis de ensino da Educação Básica, mas é importante destacar e nunca é demais pontuar suas especificidades de uma educação feita para alunos trabalhadores, que trazem consigo experiências de vida, que contribuem para uma aprendizagem significativa.

Segundo Vilanova e Martins (2008) a EJA deve e pode ser considerada dentro do seu sentido mais amplo, através de uma educação transformadora, contínua e permanente dentro de um aspecto formal e informal que perpassa em quase todos os espaços de convívio social, com o objetivo de formar indivíduos capazes de se apropriar do conhecimento existente dentro da sociedade estabelecendo uma ampla conexão existentes nas variadas experiências de vida e de trabalho.

Assim, é evidente que o fazer educativo realizado com o aluno da educação de jovens e adultos é um trabalho complexo que visa a emancipação política e autônoma do estudante, através de práticas pedagógicas, que buscam apoiar a formação humana construindo e orientado o estudante adulto a considerar que a educação não se resume apenas à aprendizagem cognitiva (Di Pierro, 2005).

É preciso entender que essa aprendizagem dos jovens e adultos inseridos e integrados na escola inicia muito antes de frequentarem a escola, pois, estes já tiveram de lidar com diversas situações, necessidades e exigências durante o seu dia a dia ao longo de toda sua vida, saberes estes que eles apreendem muito antes de sentarem nos bancos da escola (Guimarães; Cardoso, 2013).

Portanto, não cabe subestimar a potencialidade dos alunos da EJA porque estes não estudaram a idade correta de forma regular, pois estes representam muito mais do que apenas estatísticas de evasão, reprovação e com problemas de aprendizagem. Para Bortollini (2023) é necessário buscar um ensino que privilegie a interação e valorização de diferentes vivências, com uma aprendizagem significativa, que proporcione confiança e segurança para que este aluno volte a estudar e tenha interesse de completar a educação básica.

Porém, é preciso compreender que a EJA está diante de um novo paradigma que sugere a aprendizagem não apenas como um fator de desenvolvimento pessoal, mas também

como uma condição de participação dos indivíduos na construção de uma nova sociedade, onde existem oportunidades para todas as pessoas. A EJA dentro desta perspectiva não pode limitar-se a viabilizar apenas o acesso à leitura e à escrita, mas uma educação dinâmica que leve ao desenvolvimento do educando na sua relação com a linguagem e com a escrita como um todo. Pois, na perspectiva da EJA, os estudantes são sujeitos históricos, sociais e culturais dotados de conhecimentos e experiências acumulados ao longo da vida (Nery; Silva; Fernandes, 2023).

Portanto, vários argumentos podem ser considerados ao se falar sobre o aprender e o ensinar. A aprendizagem neste sentido pode estar diretamente relacionada a forma que o professor vai apresentar os conteúdos ao estudante, e conseqüentemente como os estudantes irão processar as informações que recebem. E o professor tem papel primordial nesse processo, pois ele é visto como o facilitador, como a pessoa que se dispõe a ajudar o estudante, e para isto este deve escolher estratégias adequadas. Assim pode-se inferir que o papel do professor na EJA é de auxiliar o estudante no gerenciamento e controle da sua própria aprendizagem.

### **1.3 Educação Física na EJA: professor educador x aluno aprendente**

Ao longo de sua vivência o professor vai revendo sua prática pedagógica, a cada desenvolvimento de novas atividades, percebe-se que não é fácil agrupar todo conteúdo com práticas ultrapassadas, é preciso inovar, se reinventar, pois o mundo está em constante mudança, movimento. Muitas reflexões são apresentadas quanto à prática pedagógica e o papel do educador, o qual, segundo Pereira (2013), na atualidade, o professor se vê buscando atualização e aprofundamentos pedagógicos, organizando conhecimentos intelectualizados na formação inicial e a postura diante das novas demandas educacionais, tais como a EJA.

Trabalhar na EJA, não é apenas colocar conteúdos, trabalhar com alunos e alunas da EJA requer uma nova forma de transmitir o conhecimento, onde formação, saberes pedagógicos e realidade escolar dos alunos estão conectados e devem ser levado em consideração na feitura do planejamento do professor para essa modalidade de ensino.

[...] a educação de um adulto, como educação popular, efetuada com direito ao acesso aos mais diversos conhecimentos e possibilidades dentro de um currículo, pode promover o alargamento da visão do acervo cultural e dos conhecimentos produzidos socialmente, não sendo construído a partir do processo exclusivo de

alfabetização, ponto de partida que consideramos muito importante, mas não definitivo (Pereira, 2013, p. 28).

A escola, portanto, é local de debate e deve estar inserida neste, pois é necessário considerar os diversos saberes que esse aluno traz através de sua vivência no mundo, o conhecimento não deve apenas ser colocado como algo fragmentado ou descontextualizado, é necessário que essa formação seja crítica e reflexiva, para que seja possível formar o cidadão.

A educação física como disciplina integrante do currículo escolar necessita atender às exigências de uma pedagogia que implica auxiliar no processo de humanização do homem, provocando a consciência crítica. Na produção cultural, característica humana, e a sua reprodução e/ou transformação consciente, fazer parte do exercício de vida do homem, bem como dar significados às práticas (Pereira, 2013, p. 41).

O professor de Educação Física deve conhecer as habilidades de sua prática de ensino, identificando durante as aulas as dificuldades e limites de seus alunos e desta forma adequar seu conteúdo, sua aula. Deve orientar, planejar e acompanhar a prática de exercícios físicos de seus alunos.

### **1.3.1 Professores (as) de Educação Física e sua práxis**

Entende-se que o educador é um profissional que detém os mais diversos tipos de saberes no que concerne a educação e tem como função principal educar, mas educar para a vida, para o futuro e também para o presente. Por isso, que o saber que orienta a atividade do professor está inserido na multiplicidade própria desta atividade, portanto, precisam agir de forma diferenciada, se utilizando de diferentes teorias, metodologias e habilidades. Dessa forma, o saber do educador é constituído não só por um saber específico, mas por vários saberes.

As discussões sobre os saberes docente têm revelado a necessidade de se analisar a complexidade da tarefa de ensinar. Gauthier et al (2006), realizaram estudos sobre o ensino no intuito de identificar convergências em relação aos saberes mobilizados na ação pedagógica e com o objetivo de examinar as implicações, formular problemáticas, avaliar resultados e esboçar uma teoria geral para explicar como a prática dentro da sala de aula pode influenciar positivamente na aprendizagem.

Quando se discute sobre prática pedagógica reconhece-se que pensar num modelo de professor implica considerar a contextualização dos saberes, bem como demanda observar as

condições históricas e sociais do exercício profissional. Gauthier et al. (2006) em suas reflexões sobre ensino enfatiza que é essencial a revelação e a validação dos saberes docentes a fim de que esses saberes não permaneçam circunscritos às práticas individuais dos(as) professores(as).

Saber, no contexto desta discussão, é entendido de acordo com Altet (2001, p. 28).

Saber é aquilo que, para um determinado sujeito, é adquirido, construído, elaborado através do estudo ou da experiência. Nesse sentido, o saber constrói-se na interação entre conhecimento e informação, entre sujeito e ambiente, na mediação e através dela (Altet, 2001, p. 28).

De acordo com Gauthier et al (2006) a noção de saber foi definida a partir de três concepções: a subjetividade, o juízo e a argumentação. O saber proveniente da subjetividade é todo tipo de certeza subjetiva produzida pelo pensamento racional, que se opõe à dúvida, ao erro e à imaginação, assim o saber é baseado em uma certeza subjetiva racional; que é fruto de um diálogo marcado pela racionalidade.

Quando se associa o saber ao juízo, mostra-se que saber verdadeiro não é fruto de uma intuição nem de uma representação subjetiva, mas é a consequência de uma atividade intelectual. O saber desta forma se encontra unicamente nos juízos de fato. Pode-se ainda perceber a argumentação como um saber definido como a atividade discursiva por meio da qual o sujeito tenta validar uma proposição ou uma ação, através da lógica, da dialética ou da retórica. Portanto, saber alguma coisa não se reduz à simples atividade do juízo, mas, implica a capacidade de apresentar as razões do juízo verdadeiro.

Os autores utilizam a sentença “conhece-te a ti mesmo”, do oráculo de Delfos, visando informar que se sabe muito pouco a respeito dos acontecimentos e fenômenos dentro da educação e que possibilita o processo de ensino-aprendizagem. Gauthier et al (2006, p.20) afirma que ao “contrário de vários outros ofícios que desenvolveram um *corpus* de saberes, o ensino tarda a refletir sobre si mesmo”.

Percebe-se com esta frase que avançar na pesquisa sobre o conhecimento e sobre o ensino possibilita-nos enfrentar dois obstáculos que historicamente se interpuseram à pedagogia: de um ofício sem saberes e de saberes sem ofício.

O ofício sem saberes está ligado a atividade docente que é exercida sem revelar os saberes que lhe são inerentes, pois apesar do ensino ser uma atividade que se realiza desde muito tempo, ainda se sabe muito pouco a esse respeito, o que vem contribuindo para o “enorme erro de manter o ensino numa cegueira conceitual” evidencia Gauthier et al (2006, p. 20). Ou seja, na ideia de que ensinar consiste apenas em transmitir conhecimentos, ou seja,

conhecer o conteúdo. Ser professor é um ofício que ainda mantém um papel fundamental para as sociedades humanas. Porém, com afirmar o autor supracitado:

Mal conseguimos identificar os atos do professor que, na sala de aula, têm influência concreta sobre a aprendizagem dos alunos, e estamos apenas começando a compreender como se dá a interação entre educador e educandos (Gauthier et al, 2006, p. 17).

Os saberes referentes ao conteúdo, à experiência e à cultura são essenciais no exercício da atividade docente, “mas tomá-lo como exclusivo é mais uma vez contribuir para manter o ensino na ignorância” Gauthier et al (2006, p. 25). Portanto, tal fator reforça a perpetuação de um ofício sem saberes.

Os saberes sem ofício têm sua origem nos conhecimentos produzidos nos centros acadêmicos. Muitos desses conhecimentos, de acordo com os autores foram produzidos sem levar em conta as condições concretas do exercício do magistério. Saberes que não se dirigiram ao professor real, que vivencia todos os processos e todas as variáveis que interferem no processo de ensino-aprendizagem e exigem tomadas de decisão, ou seja, “[...] buscou-se formalizar o ensino reduzindo de tal modo a sua complexidade que ele não mais encontra correspondente na realidade” (Gauthier et al, 2006, p. 25).

Os autores Gauthier et al (2006) classificam os saberes em: Disciplinar, referente ao conhecimento do conteúdo a ser ensinado; Curricular, relativo à transformação da disciplina em programa de ensino; Ciências da Educação, relacionado ao saber profissional específico que não está diretamente relacionado com a ação pedagógica; Tradição Pedagógica, relativo ao saber de dar aulas que será adaptado e modificado pelo saber experiencial, podendo ser validado pelo saber da ação pedagógica; Experiência, referente aos julgamentos privados responsáveis pela elaboração, ao longo do tempo, de uma jurisprudência particular; Ação pedagógica, referente ao saber experiencial tornado público e testado.

Esta classificação dada pelos autores citados é a que traz maiores indicações dos tipos de saberes que são mobilizados pelos professores. Desta forma, reconhecer a existência de um repertório de conhecimentos reflete um olhar ressignificado para o professor, que passa a ser visto como um profissional autônomo que delibera, julga e toma decisões. Os saberes são provenientes de diferentes fontes e os professores estabelecem diferentes relações com eles, para que assim possa existir a construção e a aquisição destes saberes.

Nesse processo de construção de conhecimento é oportunizado o confronto com outros saberes e esse processo passa a ser significativo envolvendo efetivamente o aluno: A construção de novos saberes está sendo encarada por muitos intelectuais e populares como um

processo de confronto de saberes existentes (populares, científicos, religiosos, técnicos) no qual se dá uma recongnição que reelabora os significados anteriores e constrói coletivamente outras representações sociais ou saberes. Essa concepção de aprendizagem revela-se como um caminho ou instrumento para a superação das dicotomias criadas entre o pensamento científico e o saber popular (Souza, 2009).

O saber reflete necessariamente uma ação, um fazer. São produzidos, e não apenas transmitidos. Os saberes como afirma Tardif (2002, p. 256) “são saberes trabalhados, saberes laborados, incorporados no processo de trabalho docente, que só têm sentido em relação às situações de trabalho”. O autor ainda nos coloca que o saber docente está vinculado à “natureza social” dos professores. Assim, pode-se dizer que o saber docente está ligado à situação de trabalho, um saber ancorado a tarefa complexa de ensinar, dentro e fora da escola.

Por se tratar de saberes produzidos por professores através da prática docente, os saberes docentes, segundo Tardif (2002), são provenientes do planejamento, organização, elaboração cognitiva da aula e pela experiência adquirida nas interações professor-aluno. Mas é preciso deixar claro que esses saberes são abertos a incorporarem experiências novas, conhecimentos construídos e adquiridos a partir das mudanças das práticas.

### **1.3.2 Educação Física na Educação de Jovens e Adultos**

A muito é sabido a importância da Educação Física no currículo escolar e a inclusão desta disciplina na educação de jovens e adultos representa a possibilidade de acesso, a cultura corporal, esportes coletivos e individuais e também a esclarecimentos do quanto se deve cuidar do corpo para se ter qualidade de vida. O acesso a atividade física é um direito do cidadão, pois este terá acesso a informações, vivências e valores, além desta ser um instrumento para promover a saúde, a criatividade e lazer. Em síntese, a educação física dentro das instituições de ensino é um instrumento de inserção social, de exercício da cidadania e de melhoria da qualidade de vida.

A Educação Física escolar é uma disciplina que introduz e integra o aluno na cultura do movimento do corpo, da saída do sedentarismo, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir de jogos, esportes, danças, lutas e das ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida (Block, 2023).

O patrimônio cultural do movimento é apresentado como possibilidade nos PCNs para as aulas de educação física escolar, em blocos de conteúdos

representativos: esportes, jogos, lutas, ginásticas, atividades rítmicas e expressivas e conhecimentos sobre o corpo (Brasil, 1998).

A educação física é importante no ponto de vista sociocultural, é uma área de conhecimento que está presente na vida cotidiana do cidadão, desta forma a tarefa de conceber uma proposta curricular para Educação de Jovens e Adultos constitui-se, simultaneamente, numa necessidade e num desafio.

Portanto, é hora de buscar novas formas de viabilizar o acesso do aluno da EJA a área de conhecimento, ajustando a proposta de ensino aos interesses e possibilidades destes, a partir de abordagens que contemplem a diversidade de objetivos, conteúdos e processos de ensino e aprendizagem, que compõe a Educação Física escolar na atualidade, e uma das maneiras de se fazer isso, é através dos jogos e brincadeiras, pois muitos caminhos ainda estão por ser percorridos.

As discussões no âmbito da Educação Física para EJA devem considerar que os alunos já possuem uma representação da escola, da atividade física e da educação física escolar, formada a partir das vivências que compõem a história pessoal de cada um, assim pode-se trilhar o caminho das memórias que foram ancoradas a partir das vivências das diferentes práticas que já foram vivenciadas, isso vai mostrar a valorização e o respeito a história pessoal do aluno, reconstruindo os significados da atividade física na escola. É importante destacar que o que os alunos trazem nas suas lembranças, deve constar como ponto de partida do planejamento do professor.

O aluno de EJA tem uma visão própria da sociedade, exerce sua individualidade de cidadão no trabalho e expressa seus desejos de lazer, e a escola pode sem lugar a dúvida ser um local de interlocução para a apropriação da importância do cuidar do corpo. Construir esse espaço é o grande desafio da Educação Física, para promover reflexão sobre os conhecimentos construídos pelos alunos da EJA.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais para a área de Educação Física escolar trazem como contribuição para a reflexão e discussão da prática pedagógica, três aspectos fundamentais: o princípio da inclusão, o da diversidade e as categorias de conteúdos descritos nos PCN's (Brasil, 1998).

Dentro da realidade do ensino para educação de jovens e adultos, pode-se perceber a necessidade de se pensar no princípio da inclusão a todo momento da prática docente. Pois, a educação física sempre era pensada para os alunos mais hábeis, hoje isso já não cabe mais dentro da educação, é preciso que se permita olhar para os alunos de maneira ampla, além das atividades esportivas ou de relaxamento, favorecendo a criação de espaços para

valorizar e refletir sobre a prática dentro do universo dos jogos e brincadeiras.

O princípio da diversidade precisa estar presente nos caminhos que se buscam para a aprendizagem significativa na EJA, entendida como a aproximação entre os alunos e o conhecimento construído na sala de aula. É necessário visualizar com nitidez os diversos caminhos que se estabelecem entre os alunos e o objeto de ensino, estabelecendo com clareza as relações entre o que, para quem, e como se ensina e se aprende através dos jogos e brincadeiras.

Já que existe o olhar de que a Educação Física é uma disciplina comprometida com o desenvolvimento de uma consciência crítica, por meio de uma ação cultural, de conteúdos, procedimentos e de atividades corporais, exportivas e dos jogos e brincadeiras. O professor, nesse sentido assume o papel de mediador, garantindo espaço para que os alunos tenham voz dentro das escolhas e possam caracterizar a aprendizagem segundo suas necessidades.

Segundo Paulo Freire, não existe educação neutra, e os conteúdos precisam estar conectados à realidade, desenvolvidos de maneira não mecânica, sempre buscando uma reflexão, um pensar. Nesse ponto há uma discussão entre os professores de Educação Física em torno dos conteúdos significativos para o real desenvolvimento dos alunos. Deve-se considerar que muitos conteúdos se inter-relacionam, logo objetivos podem ser atingidos por muitas vias do conhecimento, principalmente quando se amplia o foco para o desenvolvimento de competências e habilidades (Bruini, 2023).

De acordo com Block (2023) os processos de ensino e aprendizagem devem incluir o aluno, em relação interativa com os objetos desconhecidos da área. É fundamental que o professor fique sempre atento pois, da mesma forma que os objetos de ensino transformam os sujeitos, são, ao mesmo tempo, por eles transformados.

É interessante refletir e considerar a qualidade e a quantidade de experiências de aprendizagem oferecidas pela escola, em relação ao cotidiano do aluno e de seu conhecimento empírico adquiridos sobre a seu corpo, carregado de mitos de saúde, desempenho e beleza, e de informações imprecisas e muitas vezes falsas e incorretas.

Valores, preconceitos, e os estereótipos presentes no ambiente são o pano de fundo determinante para a geração de interesses e motivações dos alunos, principalmente nas aulas de educação física, hoje existe um exagero na cultura do corpo e muitos não se sentem avontade com o próprio corpo. Nesse contexto, deve-se valorizar a função social da escola como espaço de experiências em que ampla parcela da população pode ter acesso à prática e à reflexão da cultura corporal de maneira correta, sem exageros, sem cultos inapropriados e

carregados de mitos. É preciso entender que muito antes do corpo bonito e “perfeito” a atividade física vai proporcionar prazer, felicidade e saúde e o aluno da EJA por está entrando na idade adulta os já ser um adulto irá se beneficiar diretamente.

De acordo com registros de Block (2023) existem alguns objetivos que devem ser mencionados quando se fala em educação física para turmas de EJA, e esses objetivos expressam o papel social da Educação Física para estes alunos, são eles: Valorizar a participação e a integração de todos os alunos; Valorizar, apreciar e desfrutar da cultura corporal de movimento; Perceber e compreender as relações entre a atividade física e o processo de cidadania; Usufruir do lazer, resgatando o prazer enquanto aspecto fundamental para a saúde e melhoria da qualidade de vida; Valorizar, por meio do conhecimento sobre o corpo, a formação de hábitos de auto-cuidado; Compreender e ser capaz de analisar criticamente os valores sociais como os padrões de beleza, as relações de gênero e preconceitos.

Portanto, ao ministrar aulas nas turmas da EJA, o professor deverá passar não apenas conteúdos, deverá é estimular jovens e adultos, redirecionando concepções e conceitos em sua organização pedagógica, considerando as especificidades que cada aluno irá trazer para a escola, especificidades essas que lhes são desenvolvidas em sua vida cotidiana.

## II. MARCO METODOLÓGICO

As pesquisas funcionam como um “motor” do ensino, na medida em que sistematizam o conhecimento e permitem sua comunicação. No caso da Educação diversos são os projetos que visam sobre este tema, mas sempre se pode contribuir reafirmando conceitos e trazendo a baila novas informações. O processo de elaboração deste trabalho foi baseado nas conceituações de Minayo *et al.*, (1994), que entende por metodologia, o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade.

O método científico é o processo racional que se emprega para investigação. É a linha de raciocínio adotada no processo de pesquisa. O método de pesquisa científica designa o conjunto dos passos, que segue o espírito para descobrir e demonstrar a verdade na ciência.

A metodologia utilizada para construção deste trabalho foi dividida em duas etapas. A primeira referente ao levantamento bibliográfico. Onde foi tomado como base o cruzamento de informações encontradas na literatura especializada, tais como: trabalhos científicos, trabalhos Acadêmicos (dissertações e teses), livros e revistas. A segunda etapa consistiu na coleta e análise de dados. O presente estudo insere-se no paradigma da pesquisa cuja abordagem será exploratória e de natureza quali-quantitativa.

Para realização desta pesquisa toma-se como base que o pesquisador deve fazer uso de vários tipos de informações, em situações e momentos diferentes, com o objetivo de estabelecer confrontos e cruzamentos de dados.

Tendo feito todo levantamento bibliográfico no capítulo um no que se refere ao processo de ensino aprendizagem, jogos e brincadeiras e sobre a práxis do professor, a seguir trataremos reflexões acerca do trabalho de pesquisa prático realizado no Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales. Aqui será mostrado o perfil dos educadores da referida instituição que lecionam a disciplina de Educação Física, bem como suas concepções de aprendizagem, jogos e brincadeiras utilizadas nas aulas e como essas atividades podem melhorar o desempenho dos alunos em sala de aula.

A metodologia utilizada para construção da Tese de Doutorado foi dividida em duas etapas. A primeira, referente ao levantamento bibliográfico. Onde foram tomada como base o cruzamento de informações encontradas na literatura especializada, tais como: trabalhos científicos, trabalhos acadêmicos (dissertações e teses), livros e revistas. E a segunda etapa consistiu no trabalho de campo onde foi necessário o levantamento de dados. Esse

levantamento de dados foi dividido em duas fases, onde os professores passaram por uma entrevista e os alunos da EJA responderam ao questionário (apêndice).

## **2.1 Problema da pesquisa**

Percorrendo o longo caminho feito pela humanidade com relação ao uso dos jogos no decorrer dos tempos, percebe-se que estes fazem parte do cotidiano de cada pessoa, e dentro do ambiente escolar os jogos, brinquedos e brincadeiras são de grande importância para que se dê o processo de ensino aprendizagem (Possato; Jagnow, 2016). Aprender através do lúdico é mágico e diversos teóricos já mostraram seus pontos de vista a respeito do presente tema. Os jogos sem lugar a dúvida exercem influência sobre a aprendizagem da criança, do jovem e até mesmo sobre os adultos.

Neste sentido é significativo trazer uma abordagem sobre o trabalho do professor de educação física a respeito da contribuição dos jogos, sendo eles: jogos sensoriais, jogos de representação, jogos cooperativos, jogos populares, jogos relacionados a cultura esportiva, porém aqui não se pretende mostrar a rigidez de normas técnicas, leis e regras, pretende-se no entanto trabalhar o tema através dos jogos populares e jogos coletivos, no sentido de fazer com que cada aluno possa aprender os conteúdos propostos de através da ludicidade.

A vivência de mais de 30 anos de sala de aula como Professor de Educação Física na Escola Pública mostra um campo desafiador, pois a cada aula ministrada aprende-se junto com os educandos. As turmas de Educação de Jovens e Adultos merecem uma atenção diferenciada, pois são turmas extremamente heterogêneas, compostas muitas vezes por alunos e alunas que deixaram a sala de aula a muito tempo, pessoas que passam o seu dia trabalhando e que chegam na escola buscando uma aula diferenciada e não mais do mesmo.

Estes educandos buscam uma aula que lhes traga prazer e, sobretudo deixasse um legado de saúde psicofísica e fisiológica para todos os alunos, os futuros/as cidadãos e cidadãs de nossa sociedade civil brasileira. Não podemos esquecer que a falta de uma boa infraestrutura nas escolas públicas tem trazido problemas ao trabalho dos professores de educação física com reflexos negativos no processo ensino e aprendizagem.

Diante deste quadro têm-se como problemas de pesquisa: Como o professor de Educação física pode obter experiências inovadoras ou exitosas durante suas aulas, buscando com isso uma melhora no processo de ensino aprendizagem? Quais as contribuições que os jogos esportivos trazem as aulas de educação física, concernentes as condutas psicomotoras, socioafetivas e cognitivas dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos – EJA? Como dar

credibilidade ao uso dos jogos para tornar o processo de ensino aprendizagem mais prazeroso?

## **2.2 Objetivos da Pesquisa**

### **2.2.1 Objetivo Geral**

- Analisar como o uso dos jogos e brincadeiras pode contribuir para o processo de ensino aprendizagem nas aulas de Educação Física nas turmas de EJA do Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales.

### **2.2.2 Objetivos Específicos**

- Analisar os diversos tipos de jogos (sensoriais, jogos de representação, jogos cooperativos, jogos populares, jogos relacionados a cultura esportiva) como ferramenta do processo de ensino aprendizagem;
- Compreender como os diversos tipos de jogos podem ser utilizados como uma importante ferramenta para a motivação dos alunos do EJA em relação do querer aprender;
- Identificar estratégias eficientes que contemplem os diversos tipos de jogos nas aulas de Educação Física.

## **2.3 Desenho da Pesquisa: tipo enfoque da investigação**

Atualmente é sabido que existe uma grande heterogeneidade nos alunos e alunas que frequentam as turmas da Educação de Jovens e Adultos - EJA e com isso percebe-se também muitas dificuldades na aprendizagem, com o objetivo de detectar quais são as principais queixas no que se refere ao aprendizado destes estudantes, foram analisados recursos teóricos que apóiam as ações. Segundo Gil (1987) a busca de informações é importante para se alcançar os objetivos. Para isto trabalhou-se com a pesquisa quantitativa e qualitativa, a pesquisa foi do tipo descritiva.

Conforme Campoy (2019, p.132) a investigação quantitativa é um processo sistemático e ordenado que segue determinados passos. Descrever uma investigação consiste

em planificar o trabalho de acordo com uma estrutura lógica de decisões e estratégias que oriente a obtenção de respostas adequadas aos problemas propostos e indagados.

Com o intuito de compreender a problemática da pesquisa, que se caracteriza pelo questionamento da percepção dos professores a cerca das contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos nas aulas de Educação Física, foi realizada uma investigação no cotidiano da sala de aula, por intermédio de uma pesquisa qualitativa e quantitativa.

A pesquisa qualitativa de acordo com Godoy (1995) e Gamboa (2000) é uma abordagem que estuda aspectos subjetivos, tais como os de natureza sociais e do comportamento, assim tal tipo de pesquisa irá se atrelar ao tempo, local e cultura, neste tipo de pesquisa se estuda símbolos, crenças, valores e as relações humanas.

Para Molina Neto (1999, p.15) a pesquisa qualitativa se caracteriza da seguinte forma:

Toda a pesquisa qualitativa é a reconstrução e a criação de uma história, um diálogo com outras histórias e no espaço sociocultural que lhes dá sentido, também exige um recorte sobre uma realidade particular concreta... Por ser o pesquisador um instrumento humano ele deverá usar suas habilidades de olhar, de escutar, ler e tenderá a usar entrevistas e observações, observar e analisar comportamento não verbal e interpretar medidas não obstrutivas (Molina Neto, 1999, p. 15).

A pesquisa qualitativa visa analisar a qualidade do resultado das pesquisas de forma natural, sempre ocupar-se com a quantidade, utilizando a observação intensiva, a interpretação e análise de dados.

Nessa direção, a elaboração e execução da presente pesquisa relacionaram-se à necessidade de reflexão sobre como ocorre à aprendizagem dos educandos da Educação de Jovens e Adultos, na busca de compreender a maneira que esses estudantes podem utilizar os jogos propostos nas aulas de Educação Física como estratégias de aprendizagem para assimilar o conhecimento.

A pesquisa descritiva é um tipo de pesquisa que é responsável por descrever a população, situação ou fenômeno em torno do qual seu estudo está centrado. Procura fornecer informações sobre o que, como, quando e onde, relacionado ao problema de pesquisa, sem priorizar responder “por que” tal problema ocorre. Como o próprio nome sugere essa forma de pesquisa “descreve”, não explica. Na pesquisa descritiva realiza-se o estudo, a análise, o registro e a interpretação dos fatos do mundo físico sem a interferência do pesquisador. São exemplos de pesquisa descritiva as pesquisas de opinião segundo Barros e Leheld (2007).

Segundo Gil (1999, p.42) as pesquisas descritivas tem a função de descrever ou relacionar as características de determinadas populações ou fenômenos, utilizando coletas de dados como questionários e observação sistemática. A finalidade da pesquisa descritiva é observar, registrar e analisar os fenômenos ou sistemas técnicos, sem, contudo, entrar no mérito dos conteúdos.

#### **2.4 Delimitação da Pesquisa: contexto espacial e socioeconômico da pesquisa**

A pesquisa foi realizada no Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales, localizado na cidade de São Lourenço da Mata – PE, nas turmas de Educação de Jovens e Adultos – EJA do Ensino Fundamental anos finais e também com os professores de Educação Física do referido colégio durante as aulas de Educação Física. A pesquisa foi realizada durante os meses de abril e maio de 2022.

O Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales é uma escola ligada a rede pública municipal de ensino da cidade de São Lourenço da Mata, seu prédio está localizado na Av. Oito de maio, s/n, Chã da Tábua, São Lourenço da Mata – PE. O bairro da Chã da Tábua é um bairro carente, apesar do Colégio se localizar praticamente no centro da cidade, percebe-se que o seu alunado é oriundo na sua grande maioria de alunos vindos de comunidades carentes como o Rachão, Penedo, Cajá, Alto da Bela Vista, Loteamento São João e São Paulo, Pixete, entre outros.

Próximo ao colégio havia um lixão a céu aberto, atualmente de acordo com as novas leis ambientais foi fechado, dali muitas famílias tiravam seu sustento, inclusive familiares dos alunos, e até mesmo os próprios alunos, fazendo o trabalho de catar material para reciclagem, hoje com diversos projetos existe no município uma cooperativa de catadores, porém apenas essa atividade não é suficiente para garantir renda para estes alunos. A situação socioeconômica de grande parte dos alunos que frequentam a escola é de pobreza e de insegurança alimentar, sendo muitas famílias assistidas pelo programa do governo federal “a bolsa família” e também por programas municipais como a distribuição de cestas básicas de alimentos.

O Colégio tem um total de 62 Professores e cerca de 2.000 (dois mil alunos) divididos entre os três turnos, atualmente possui as seguintes modalidades de ensino: Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano), e EJA (Fase III e IV e Módulo I e II). A escola possui uma estrutura física boa permitindo o seu funcionamento de maneira satisfatória, têm 23 salas de aula, sala de tecnologia, cantina, direção, coordenação e secretaria com uma quantidade

adequada e suficiente de funcionários. A EJA funciona nos turnos da tarde e noite totalizando 10 turmas com cerca de 25 alunos em cada turma, divididos em Fase III e IV (Ensino fundamental anos finais).

## **2.5 População e amostra: participantes da pesquisa**

Participaram do presente projeto de pesquisa os alunos da Educação de Jovens e Adultos – EJA do Ensino Fundamental II. Atualmente no Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales tem-se 10 turmas de EJA, distribuídas nos turnos da tarde (13:00 as 17:30 horas) e no turno da noite (18:40 as 22:00 horas), sendo 4 turmas de alunos matriculados na Fase III (6º e 7º ano) e 6 turmas de alunos matriculados na Fase IV (8º e 9º ano), cada turma formada por uma média de 25 alunos. Para realização do presente estudo foram escolhidos de forma aleatória 50% dos alunos das turmas descritas, ou seja, uma média de 120 alunos. Como a amostra foi escolhida de maneira aleatória o critério utilizado foi a princípio está frequentando as aulas, já que infelizmente se tem um número grande de evasão nessa modalidade de ensino e principalmente nos anos que sucederam a Pandemia de Covid 19.

Segundo Castanheira (2013) a amostragem aleatória simples é o tipo de amostragem probabilística mais utilizada. Dá exatidão e eficácia à amostragem, além de ser o procedimento mais fácil de ser aplicado – todos os elementos da população têm a mesma probabilidade de pertencerem à amostra. É bastante preciso e apresenta todos os elementos da população com probabilidade conhecida de serem escolhidos para fazer parte da amostra. O processo consiste em selecionar uma amostra “n” a partir de uma população “N”. Geralmente a seleção é feita sem reposição e cada amostra é feita unidade a unidade até que se atinja o número pré-determinado (Castanheira, 2013).

As duas maneiras mais utilizadas de obter a amostra “n” são o método de sorteio, no qual são escolhidos um a um até que esteja completa a amostragem e a tabela de números aleatórios, na qual serão sorteados até que seja satisfeita a solicitação da amostra (Fletcher, 2006).

Os alunos foram retirados ao acaso da população através de sorteio do número da chamada (caderneta), isto é, cada indivíduo foi escolhido completamente ao acaso e cada aluno de cada turma teve a mesma probabilidade de ser incluído na amostra.

Com relação a amostra de professores como era uma amostra relativamente pequena, pois só nos interessava os professores de Educação Física, todos eles participaram da amostragem, um total de 6 professores.

## 2.6 Técnicas e instrumentos para coleta de dados

### 2.6.1 Questionário

O processo de coleta de dados de acordo com Gil (2009) tem por objetivo reunir os dados para uso secundário por meio de técnicas específicas de pesquisa. Esses dados são utilizados para tarefas de pesquisa, planejamento, estudo, desenvolvimento e experimentações. A coleta de dados para se desenvolver qualquer pesquisa científica é definida a partir da problematização, objetivos e metodologia. É importante destacar que a coleta de dados irá estabelecer um contato mais direto com a fonte de pesquisa (Gil, 2009).

Para que acontecesse a coleta de dados foi explicado para os alunos o projeto de pesquisa. Os dados foram coletados através de questionários respondidos pelos alunos, o que indica um instrumento quantitativo.

Segundo Parasuraman (1991) o questionário é um conjunto de questões, feito para gerar os dados necessários para se atingir os objetivos do projeto de pesquisa. De acordo com Barbosa (2023) o questionário é um dos procedimentos mais utilizados para obter informações. É uma técnica de custo razoável, apresenta as mesmas questões para todas as pessoas e também garante o anonimato. É uma técnica que apresenta elevada confiabilidade. Podem ser aplicados individualmente ou em grupos. Pode incluir questões abertas, fechadas, de múltipla escolha, de resposta numérica, ou do tipo sim ou não.

Gil (1999, p. 114) descreve o questionário como sendo um conjunto de questões que são respondidas pelo sujeito pesquisado, sendo este instrumento de pesquisa de suma importância na coleta de dados, pois por meio deste foi possível obter diversas informações.

O questionário dispôs de perguntas de cunho pessoal relacionada ao perfil do (a) aluno (a) e questões relacionadas ao tema da pesquisa. O questionário foi composto por perguntas fechadas e abertas.

Para que os alunos pudessem participar do processo de pesquisa estes assinaram um documento prévio autorizando a pesquisa bem como a utilização dos dados encontrados, ou seja, a aplicação do material se deu de forma individualizada em diferentes dias e horários. Em ambos os casos, os participantes da EJA foram informados de como seria realizada a atividades, foram respondidas às perguntas dos participantes e lhes foi entregue o termo de Consentimento Livre e Esclarecido (apêndice) que assinaram para participar da pesquisa.

### **2.6.2 Entrevista**

Outra ferramenta muito eficiente para coleta de dados de pesquisa e que foi utilizada no nosso projeto de pesquisa foi a entrevista. De acordo com Gil (2009) a entrevista é um procedimento que se baseia no diálogo entre o pesquisador e o entrevistado. A entrevista pode ser descrita como uma maneira de interação social entre a pessoa que está sendo entrevistada e o autor da pesquisa. Portanto, a entrevista é o contato direto entre o pesquisador e a pessoa que está sendo entrevistada.

Para que a entrevista atinja de fato o objetivo da pesquisa é necessária no processo de sua realização que o pesquisador se dedique a formulação das perguntas, pois este é um método bastante preciso, é importante destacar que a entrevista pode sofrer variações durante o processo, já que mesmo partindo de um roteiro, a conversa pode levar o pesquisador a desenvolver outros questionamentos.

A entrevista feita com os professores de Educação Física da referida Escola foi utilizada como instrumento de coleta qualitativo. A entrevista foi realizada apenas com o professor de Educação Física, norteada por perguntas que tende identificar os principais instrumentos utilizados por este educador no sentido de melhorar sua abordagem metodológica durante suas aulas.

## **2.7 Elaboração e validação dos instrumentos da pesquisa**

De acordo com Alexandre e Coluci (2011) o método de coleta de dados em uma pesquisa, deve ser planejado para que os procedimentos adotados para se chegar aos resultados possam garantir indicadores de confiabilidade. Para isto é necessário que o pesquisador selecione instrumentos de medidas adequados e precisos. A elaboração e validação são instrumentos cada vez mais necessários dentro dos processos ou métodos de coleta de pesquisa.

Junior e Matsuda (2012) evidenciam que a validade de um instrumento de pesquisa se dá quando sua construção e aplicabilidade permitem a fiel mensuração do que se pretende provar, ou seja, se o conteúdo de um instrumento analisa de forma efetiva, os requisitos para mensurar os fenômenos a serem investigados (Júnior; Matsuda, 2012).

Para validação da pesquisa foram aplicados 4 questionários com especialistas da área de Educação, ou seja, mestres e doutores servidores do município de São Lourenço da Mata, tendo como intuito confrontar ou confirmar a concepção dos mesmos sobre a questão da

utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras para melhorar a aprendizagem no Ensino Fundamental II, especificamente nas turmas de EJA.

A validação dos instrumentos de pesquisa é parte integrante da Tese de doutorado em Ciências da Educação da Universidad Autónoma de Asunción. Os instrumentos escolhidos são instrumentos já validados e que possuem grande confiabilidade, desde que utilizados de maneira correta, os instrumentos foram questionários para os alunos da EJA e entrevistas para os professores de educação física do CMMAS.

A metodologia utilizada para a construção dos instrumentos de pesquisa se baseou em 6 etapas, são elas: 1ª definição do público alvo; 2ª definição dos objetivos; 3ª construção dos questionários e das entrevistas; 4ª explicar aos sujeitos participantes de forma sucinta os objetivos da pesquisa; 5ª validação do conteúdos e 6ª aplicação.

## **2.8 Análise de dados**

A análise de dados é parte do trabalho científico que irá transformar os dados em respostas aos questionamentos feitos no início do trabalho. Ou seja, estes dados serão transformados em informações. A metodologia para análise vai depender do tipo de pesquisa em questão. Que podem ser pesquisas quantitativas, que analisam os números e pesquisas qualitativas que analisam os textos (Gil, 2009). A análise de dados é o processo de aplicação de técnicas para avaliar informações que são coletadas se utilizando de diversos processos. a análise dos dados transforma números e informações para que se possa achar respostas que possam corroborar o questionamento da pesquisa, a partir da análise dos dados é possível tomar decisões e chegar a conclusões.

Os dados foram analisados de maneira qualitativa e também quantitativa. Para análise quantitativa dos dados foi utilizado um programa de análise estatística descritiva que aponte as frequências, porcentagens, médias, desvio padrão, valor mínimo e máximo de variáveis como idade, sexo, estratégias de aprendizagem e categorias de perfil levantadas pelos questionários. Para a análise da entrevista foi utilizada a análise de conteúdo.

Para compreender como os jogos e brincadeiras são importante ferramenta para melhorar o aprender na EJA será abordada na análise das entrevistas um panorama geral da concepção de aprendizagem e das estratégias utilizadas pelo professor de Educação Física nesta modalidade de ensino.

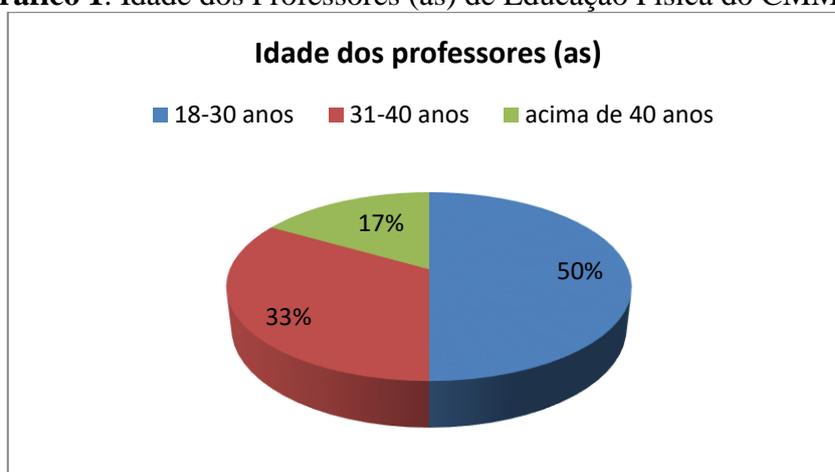
### 2.8.1 Análise de dados das entrevistas dos professores

#### Perfil dos sujeitos

O Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales – CMMAS faz parte da Rede Pública de Ensino no Município de São Lourenço da Mata, situado na Região Metropolitana do Estado de Pernambuco e fica a cerca de 20 quilômetros da capital Recife. O colégio dispõe de 23 salas de aulas e funciona durante três turnos de segunda a sexta feira (manhã, tarde e noite), onde contempla o Ensino Fundamental II (anos finais do 6º ao 9º ano, e também turmas do EJA). Para ministrar a disciplina de Educação física o Colégio conta com 6 profissionais, sendo duas professoras e quatro professores.

A primeira parte da entrevista realizada com os profissionais de Educação Física do CMMAS foi traçado um perfil destes profissionais. Entender o perfil dos profissionais que trabalham no colégio é relevante, pois ajuda a entender e compreender sua forma de trabalho. Com relação a idade destes profissionais 50% deles tem idade entre 18 e 30 anos, como podemos observar no gráfico 1.

**Gráfico 1.** Idade dos Professores (as) de Educação Física do CMMAS



**Fonte:** Elaboração própria a partir da entrevista realizada com os professores

Com relação a Escolaridade todos os professores que responderam a entrevista possuem pós-graduação (tabela 1), o que é um fator muito importante para a qualidade do ensino, pois a formação continuada dos profissionais da educação é um ponto crucial para que a aprendizagem dos alunos tenha qualidade, mas também o município precisa fazer investimento com formações continuadas para os profissionais que fazem parte do seu quadro funcional

**Tabela 1.** Escolaridade dos Professores (as) de Educação Física do CMMAS

<b>Escolaridade</b>	<b>Nº de Professores (as)</b>
Graduação	0
Pós-graduação	4
Mestrado	2
Doutorado	0

**Fonte:** Fonte: Elaboração própria a partir da entrevista realizada com os professores

Dos professores que responderam a entrevista 2 afirmaram possuir o curso de Mestrado, o que evidencia a qualidade do quadro de profissionais do CMMAS, mesmo estes não sendo professores do quadro efetivo. É importante destacar que o município de São Lourenço da Mata não efetua concurso público a 20 anos, sendo por isso o motivo de todo o quadro de professores de Educação Física do CMMAS ser formado em sua totalidade de profissionais com contrato temporário. É importante destacar aqui que a formação profissional é de suma importância, pois ela deve ser vista como algo inacabado, sendo necessário portanto, que os profissionais recebam formação continuada constantemente, para que possam sobretudo acompanhar as mudanças que acontecem constantemente no que se refere a aprendizagem.

Dentro do perfil traçado dos profissionais do CMMAS o tempo de atuação como docente também foi evidenciado e o que se observou foi que dois professores (as) possuem até 10 anos de atuação, outros 2 profissionais possuem até 20 anos no magistério e outros 2 profissionais têm mais de 30 anos como professores de educação física. É interessante frisar que o quadro profissional é bem equilibrado na medida que conta com profissionais com variado tempo do magistério. Trazendo desta maneira um perfil inovador e mais funcional, usando-se um pouco do tradicional, mas também mostrando o que se tem de novo no mercado com relação ao uso de novas pedagogias nas aulas inclusive os jogos e brincadeiras.

### **Prática e metodologia**

Após ser traçado o perfil dos profissionais de educação física que formam o quadro funcional do CMMAS estes responderam a algumas questionamentos relacionados a sua prática e também metodologia adotadas durante as aulas de educação física. Sendo a primeira

relacionada a aula ministrada, se profissional de Educação Física considera a aula atraente e suficiente para estimular o aluno a participar e desenvolver o seu processo de ensino aprendizagem, todos os professores responderam que sim, podemos destacar duas respostas dadas por dois professores “Sim, os alunos ficam muito ansiosos esperando o dia da aula”, o outro professor colocou que “é grande o desafio para ministrar aula de educação física na escola pública, pois falta material, não se tem um local adequado para as atividades práticas, e quando se refere ao aluno da EJA, a situação ainda tem o agravante que estes alunos vem de um dia inteiro de trabalho”.

Com relação ao período de atuação na EJA o corpo docente da referida escola tem pouco tempo de experiência, ou nenhuma (gráfico 2).

**Gráfico 2.** Tempo que os professores de Educação Física do CMMAS atuam na EJA



**Fonte:** Fonte: Elaboração própria a partir da entrevista realizada com os professores

Apesar de terem em média pelo menos 10 anos atuando como professor (a), a maioria do corpo docente do CMMAS tem menos de cinco anos trabalhando com alunos da EJA. Com relação a contribuição dos jogos/brincadeiras/brinquedos na aprendizagem dos alunos da EJA, todos os professores responderam que sim, sem lugar a dúvida essas atividades trazidas de forma diferenciada levam o aluno a uma melhor aprendizagem. Algumas das falas deixa isso claro “ajuda a desenvolver muitos aspectos entre o principal, a socialização”. Outra fala evidencia a eficácia da ludicidade “Pelo processo de ludicidade o aprendizado é mais prazeroso e eficaz”

Na Educação de Jovens e Adultos a troca de saberes entre professor e aluno é fundamental, pois é a partir deste processo de interação que é possível acontecer as intervenções necessárias na educação, intervenções estas que sejam significativas para os

alunos.

Os jogos e atividades lúdicas podem ser fontes de prazer, uma de suas principais características é a capacidade de mobilizar participação de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna o jogo uma atividade altamente motivadora capaz de gerar um estado de euforia. O jogo é uma atividade excitante, criativa e motivadora, elementos importantes no aspecto educacional dos alunos. Consideramos, portanto, o jogo um dos melhores instrumentos com o qual os educadores podem contar, pois, motiva, atrai, estimula a aprender, tornando o educando mais interessado. (Palavezzini; Pedroso, 2016, p.16).

E para que essa aprendizagem seja realmente significativa para esse público que vem a muito tempo afastado dos bancos da escola, passa o dia inteiro trabalhando e chega por muitas vezes desmotivado na instituição de ensino, o uso da metodologia lúdica é essencial para que estes alunos (as) da EJA se motivem e compreendam o conteúdo de maneira diferenciada. Os jogos e brincadeiras em turmas da EJA é um instrumento de extrema importância, pois, é um facilitador da aprendizagem, pois as atividades propostas não se resumem somente em “brincar”, e sim, na formação de estratégias e interação social dos alunos (Morais; Amorim, 2023).

Mas, apesar de os professores falarem de forma unânime que o aprendizado acontece de maneira melhor e mais satisfatória com o brincar, com o jogar, 67% dos professores (as) responderam que enfrentam dificuldades para utilizar essas metodologias (gráfico 3).

**Gráfico 3.** Dificuldades para utilizar jogos na sala de aula na EJA



**Fonte:** Fonte: Elaboração própria a partir da entrevista realizada com os professores

Mas por quê os professores encontram algum tipo de dificuldade para trabalhar com jogos na sua aula? De acordo com a fala dos professores a escola não disponibiliza materiais, e torna-se difícil trabalhar sem ter os materiais necessários. É possível ver isso claramente nas falas a seguir. “Na grande maioria das vezes, não há material, o professor que tem que comprar”; “Não tem material adequado, e quando o professor disponibiliza, é furtado, pegam emprestado e não devolvem”.

A fala dos professores deixa bem evidente a dificuldade que os mesmos enfrentam para poder proporcionar uma aula de qualidade, muitas vezes todo o planejamento feito com todo o cuidado e dedicação “vai por água abaixo”, ou seja, o professor não consegue aplicá-lo, pois quando chega na instituição de ensino não existem condições adequadas para que o planejamento seja aplicado e ou vivenciado, o professor deve sempre disponibilizar do “plano B”, trazer consigo sempre uma atividade que possa substituir o que foi planejado, o que costumamos chamar de “carta coringa”.

Mas, para esses educadores o que é o ato de brincar, de jogar? Estes utilizam algum tipo de jogos e ou brincadeiras em suas aulas? Todos os professores entrevistados responderam que se utilizam de jogos e brincadeiras durante suas aulas. “O ato de brincar é uma ação livre da criança, não existem regras, o importante é se divertir, enquanto que jogar existem regras, limites”, “Brincar seria a ação lúdica, sem algum tipo de regra. O jogo é toda atividade com regras pré-estabelecidas”. Ao analisarmos as duas falas percebe-se que os professores tem conceitos e ou definições semelhantes sobre o brincar e o jogar. Compreender o jogo e a brincadeira, é entender que estes se modificaram e irão continuar sofrendo modificação com o passar dos tempos.

Os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir. A brincadeira constitui um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades (Bruini, 2023, p.01).

O professor de educação física que utiliza em sua prática jogos e brincadeiras deve sempre considerar dentro do que irá passar para seus alunos a constituição histórica dos jogos e brincadeiras, pois é esta compreensão que o orientará nas suas práticas e em suas ações lúdicas (Natali, 2022).

Se observarmos a fala de Natali (2022, p.20) é possível identificar que a autora trata os jogos e brincadeiras como algo histórico “no desenvolvimento da história dos jogos, brincadeiras e brinquedos, a realocação do sentido do jogo relacionado à idade das pessoas e da condição social que elas têm” era bem evidente, pois na Idade Média as crianças não

poderiam brincar e os nobres deveriam ser separados dos pebleus.

Uma das perguntas realizadas durante a entrevista com os professores de educação física foi se no ato do jogar durante o processo de aprendizagem é possível perceber a realidade na qual os alunos (as) do EJA estão inseridos (as)? Mas, por que trouxemos esse recorte ara está discussão? Todos os professores responderam que sim, que através dos jogos é possível perceber isso sim, muitos alunos da EJA chegam na escola com uma aprendizagem deficiente, e estes tem dificuldade de aprender os conteúdos, é importante destacar que o aluno da EJA, é trabalhador, ou seja passa o dia todo trabalhando, e muitas vezes chega na escola sem sequer ter feito a refeição da noite, então sua realidade é diferenciada. Os jogos utilizados durante as aulas ajudam no processo de socialização, ou seja, permite que estes alunos que muitas vezes só se encontram durante a aula possam estabelecer uma relação, um vínculo.

A utilização de jogos e brincadeiras no ensino permite que os educandos aprendam a conviver melhor em grupo, aceitando e auxiliando o outro em suas dificuldades. Ainda aprendem a lidar com o erro como fonte de aprendizado, com a necessidade de paciência e concentração, além da importância de se ter disposição para enfrentar desafios (Menin; Abrahão, 2016, p.02).

Os jogos e brincadeiras que são realizados ao longo das aulas opera um recorte com a realidade social dos alunos da EJA, levando-o a um mundo lúdico. Quando indagados se consideram importante que os (as) alunos (as) da EJA aprendam de forma lúdica, através de jogos e brincadeiras e se utilizam essa prática em suas aulas, todos os professores que participaram da entrevista responderam que sim. “Sim, utilizo em praticamente todo o processo da aula” enfatizou um dos profissionais. Um outro profissional colocou que: “Sim, pois acredito que na forma da ludicidade o aprendizado é adquirido melhor”

Segundo Menin e Abrahão (2016, p.02) “aprender a lidar com os objetos de forma lúdica significa aprender a ultrapassar sua dimensão concreta e seu uso específico, socialmente definido” Para Santos (1997), a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. As palavras do autor ressaltam o que o professor entrevistado coloca quando afirmar que aprender de forma lúdica é melhor. A aprendizagem de maneira lúdica faz com que o conteúdo seja aprendido de maneira mais natural.

Mas com relação ao aluno (a) da EJA, a aprendizagem de forma lúdica traz benefícios? Os professores foram unanimes ao responder que sim, a aprendizagem de forma lúdica traz benefícios para o educando, “pois pode trazer relaxamento e formas de memorizar

conteúdos inclusive de outras matérias e outras unidades”. Para outro professor “as atividades lúdicas é a oportunidade que o professor tem de inovar nas aulas e trazer novas possibilidades para os alunos”.

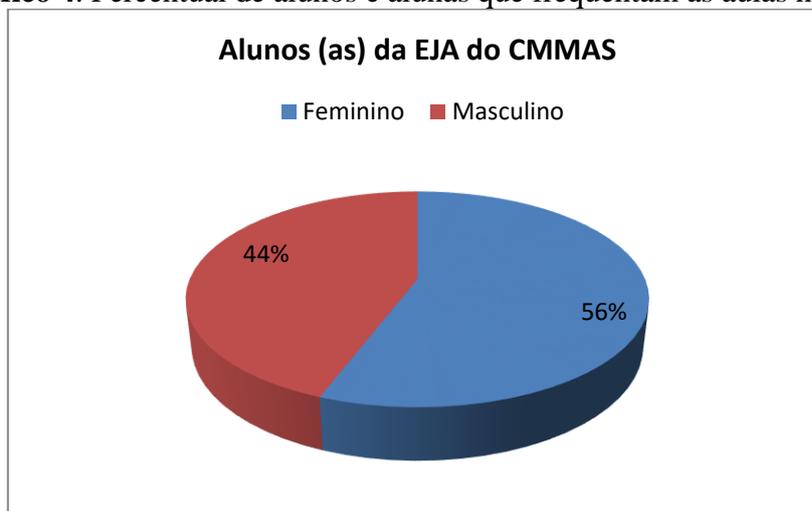
Portanto, podemos destacar que a utilização de jogos nas aulas de educação física da EJA, em primeiro lugar traz estímulo para os alunos, faz com que esse participe de forma mais ativa na prática escolar, além de claro melhorar seu desempenho com relação as notas, bem como a sua convivência e sociabilidade.

## 2.8.2 Análise de dados dos questionários dos alunos

### Perfil dos sujeitos

Para participar da pesquisa foram escolhidos de maneira aleatória 120 alunos (as) das turmas da EJA do CMMAS. Com relação ao perfil dos alunos que frequentam a EJA grande parte são mulheres (gráfico 4), o que não discorda da população do Município de São Lourenço da Mata que tem cerca de 52% de sua população formada por mulheres de acordo com o censo 2010 do IBGE (tabela 2).

**Gráfico 4.** Percentual de alunos e alunas que frequentam as aulas na EJA



**Fonte:** Elaboração própria a partir do questionário aplicado para pesquisa.

Vale ressaltar e trazer para a discussão que as mulheres no Brasil foram sistematicamente excluídas do acesso à educação na maior parte da história de 523 anos de existência do nosso país. Muitas lutas foram travadas ao longo de anos para que as mulheres tivessem o direito de estudar, já que vivia-se uma sociedade patriarcal, a mulher era

considerada como um ser inferior, e seu papel era de apenas cuidar dos filhos e da casa (Ribeiro, 2000). A partir do ano de 1996 o índice de matrículas e conclusão de cursos das mulheres começou a subir e em 2017 esses números ultrapassaram os homens. Porém, apesar do sucesso do ponto de vista do aumento da taxa de matrícula e de inserção da mulher em todos os níveis da educação nacional, O Brasil ainda continua com índices baixos. De acordo o Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA), ficamos atrás de países como Argentina, Uruguai e Chile (Alves, 2023).

**Tabela 2.** População Homens e Mulheres do município de São Lourenço da Mata - PE

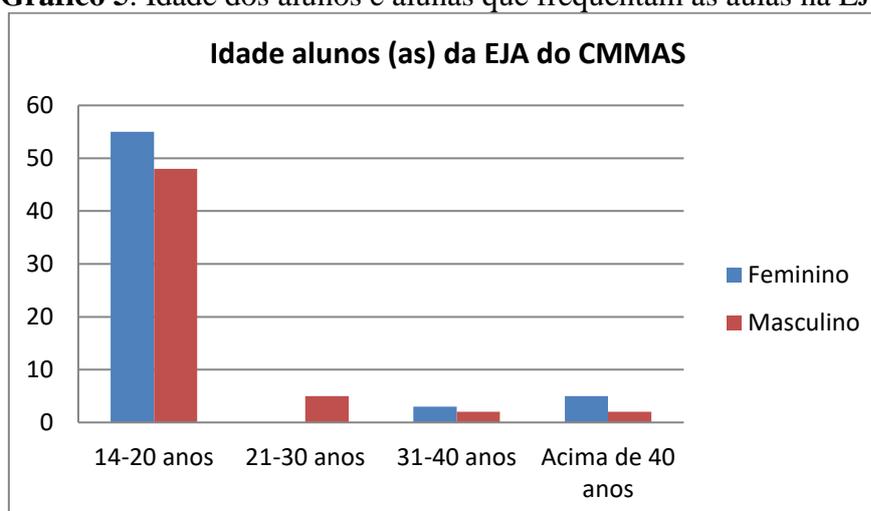
	<b>São Lourenço da Mata</b>	<b>Média PE</b>	<b>Média Brasil</b>
Homens	48,60%	48,09%	48,96%
Mulheres	51,40%	51,91%	51,04%
População urbana	94,03%	80,15%	84,35%
População rural	5,97%	19,85%	15,65%

**Fonte:** Estimativas de população IBGE 2021.

Tanto os dados representados no gráfico 4 e os dados trazidos na tabela 2 são bastantes representativos, pois mostram o quanto as mulheres estão crescendo no país e estão conseguindo estudar, se qualificar e se fazer presente dentro da sociedade. Sobretudo, quando pensamos em alunas da EJA, que em muitos casos abandonam a escola para cuidar da casa, trabalhar e cuidar dos filhos, esses números trazem um significado histórico, pois mostra a conquista da mulher que até o século passado não tinha seus direitos garantidos, entre eles o de estudar.

Ainda sobre o perfil dos sujeitos participantes da pesquisa pode-se colocar que os alunos da EJA estão fora da faixa etária para a série (gráfico 5), diz-se que estão em distorção idade-série, ou seja, estes alunos têm idade pelo menos 2 anos maior do que a idade esperada para aquela série, estes dados são coletados no Censo Escolar. De acordo com os dados coletados tanto os alunos, quanto as alunas do EJA tem 14 ou mais anos de idade. E segundo a LDB 9394/96 no ensino básico, o aluno deve iniciar o 1º ano do Ensino Fundamental aos 6 anos de idade e este aluno deve concluir o 9º ano aos 14 anos.

Então, se um aluno não conseguir concluir o 9º ano aos 14 anos de idade, porque foi reprovado ou abandonou a escola durante a idade correta para sua escolarização, é preciso então repetir uma série, e esses alunos são encaminhados para a EJA, para que essa distorção seja corrigida.

**Gráfico 5.** Idade dos alunos e alunas que frequentam as aulas na EJA

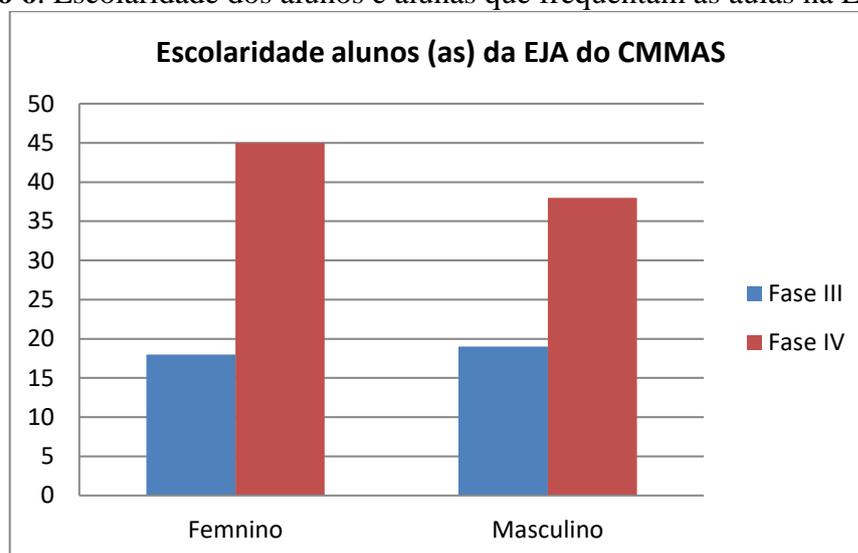
**Fonte:** Elaboração própria a partir do questionário aplicado para pesquisa.

A Educação de Jovens e Adultos inicia no Brasil com os jesuítas, que iniciaram seu trabalho através da educação e catequese dos índios no período de colonização. De acordo com Ribeiro (2001) muito tempo se passou e o Brasil sempre trouxe proposta para educação de jovens e adultos, no período do regime militar iniciou-se o MOBREAL, neste mesmo período o Professor Paulo Freire surge com um método inovador de alfabetização de adultos em 45 dias, porém apesar de todo os esforço desenvolvido e de ser hoje reconhecido no mundo inteiro, seu método não pode ser utilizado durante o período da ditadura militar que se estendeu de 1964 até meados dos anos 1980. É a partir da Constituição de 1988 a educação é vista a partir do interesse social e a partir daí se estabeleceu que na Educação Básica fosse oferecida também através da EJA. E a Lei de Diretrizes e Bases - LDB 9394/96 vem para assegurar que esses alunos mesmo estando em distorção idade-série recebam educação pública e de qualidade. Para Paulo Freire a educação de jovens e adultos deveria acontecer de forma crítica e reflexiva, inserindo o indivíduo em todo o processo, onde faria sua própria autocrítica (Freire, 2007).

De acordo com o gráfico 6 é possível perceber que grande parte dos alunos da EJA estão matriculados na Fase IV, que é a turma que representa (8º e 9º ano), ou seja, as turmas finais para conclusão do Ensino Fundamental II. Geralmente as turmas da Fase IV recebem maior número de matrículas, pois os alunos que muitas vezes estão em idade de trabalhar são cobrados com relação a conclusão da educação básica. E desta forma retornam para os bancos da escola muitas vezes pela simples necessidade de concluir essa etapa do conhecimento. Por isso, é importante que a escola seja acolhedora, proporcionando a estes alunos uma educação diferenciada, pensando muito mais na sua condição social e na sua inserção no mundo de

trabalho, do que simplesmente passar conhecimento.

**Gráfico 6.** Escolaridade dos alunos e alunas que frequentam as aulas na EJA



**Fonte:** Elaboração própria a partir do questionário aplicado para pesquisa.

### **Conhecimento sobre jogos, brinquedos e brincadeiras**

Como foi colocado anteriormente, muitos alunos retornam a escola para cumprir requisitos dentro do mundo do trabalho, porém é importante destacar através das palavras de Caillois (1967) apud Natali (2022) o jogo, não prepara o sujeito para o trabalho que desenvolverá na vida adulta, ele é apenas, uma experimentação do trabalho. Segundo Marcolino et al (2014) os jogos e as brincadeiras estão pautadas na aprendizagem, nas relações sociais e na mediação educativa. O ato de jogar, de brincar está intrinsecamente ligada com a realidade em que o educando vai estar inserido.

Poderíamos escrever diversas páginas conceituando jogos, brinquedos e brincadeiras, porém o que se quer aqui é mostrar a percepção dos alunos da EJA com relação a esses conceitos, mas iremos destacar as principais falas dos alunos com relação ao tema.

Dos alunos que responderam ao questionário 48 afirmaram não saber conceituar jogos, brinquedos e brincadeiras e ou deixaram em branco, um percentual de 40% e os outros 60% responderam das mais variadas formas, como podemos observar na tabela 3.

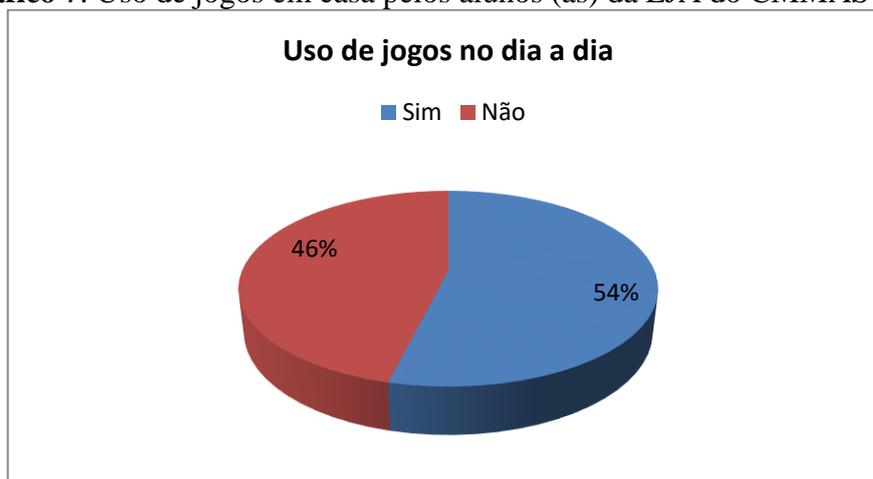
**Tabela 3.** Conceito de Jogos, brinquedos e brincadeiras, de acordo com alunos da EJA do CMMAS

<b>Jogos, brinquedos e brincadeiras</b>	<b>Quantidade de alunos</b>	<b>Percentual</b>
Não sabem/Não responderam	48 alunos	40%
É uma atividade divertida, usados para a gente se divertir	22 alunos	18%
Responderam dando exemplos de jogos (futebol, futsal, basquete, voleibol, sinuca); brincadeiras (bola de gude, pipa, pião, vídeo game, celular, pega-pega)	19 alunos	16%
É uma forma de entretenimento	5 alunos	4%
Os jogos têm regras, as brincadeiras são uma ferramenta do brincar	12 alunos	10%
Uma forma de socialização, de interação na sala com os colegas, desenvolve também a coordenação motora e a aprendizagem	14 alunos	12%

**Fonte:** Elaboração própria a partir do questionário aplicado para pesquisa.

Então como pode ser visualizado na tabela acima muitas são as formas de entendimento sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras, e percebe-se nas falas destes educandos que para a execução desses jogos em sala de aula pode sim ajudar na compreensão dos conteúdos, que estes aprendem a se socializar e também que as regras são importantes. Assim, podemos complementar colocando o que fala Natali (2022) o jogo introduz a pessoa na sua vida de maneira geral, no todo, levando-o a desenvolver capacidades frente às dificuldades, não para preparar o indivíduo para uma profissão definida, mas para a vida.

Com relação ao uso ou não dos jogos no seu dia a dia, 54% dos alunos (gráfico 7) que participaram da pesquisa respondendo ao questionário afirmaram que sim, que usam jogos em suas casas, no seu dia a dia. Deve-se evidenciar neste trabalho que as pessoas ao utilizar os jogos em casa com a família aprendem a desenvolver o respeito, e também estes podem ajudar no processo de construção do conhecimento social, o brincar é fundamental para o desenvolvimento do indivíduo, além de trabalhar o cognitivo, o que implica diretamente no conhecimento que pode ser adquirido dentro de sala de aula.

**Gráfico 7.** Uso de jogos em casa pelos alunos (as) da EJA do CMMAS

**Fonte:** Elaboração própria a partir do questionário aplicado para pesquisa.

Com relação a quais são os brinquedos, jogos e recursos tecnológicos que os alunos possuem e disponibilizam em suas casas um total de 13 alunos, ou seja 11% da população amostral informou não possuir nenhum tipo de brinquedos, jogos ou recursos tecnológicos. Os outros 87% citaram variados jogos, brinquedos e recursos tecnológicos, como podemos observar na tabela 4.

**Tabela 4.** Tipos de Jogos, brinquedos e brincadeiras dos alunos da EJA do CMMAS

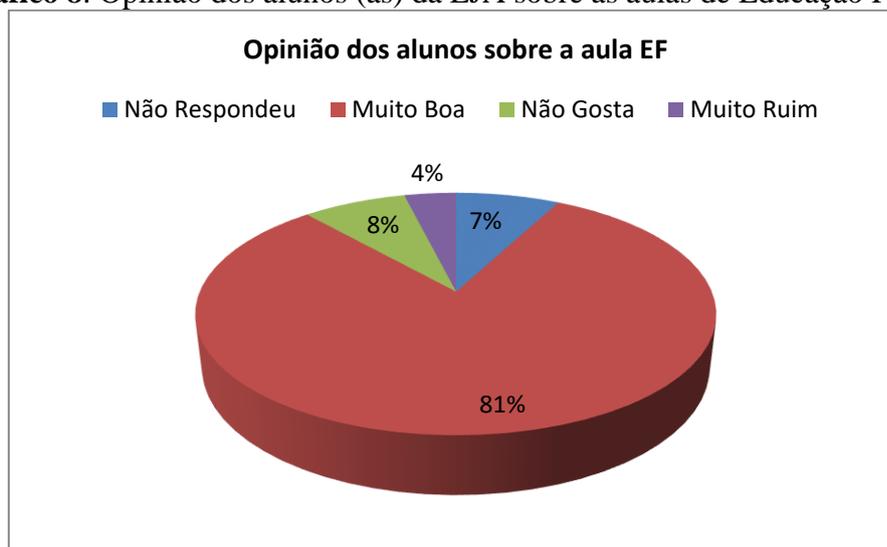
<b>Material</b> (brinquedos/recursos tecnológicos/jogos)	<b>Quantidade alunos</b>	<b>Percentual</b>
<b>Brinquedos</b> Boneca, Bola, Quebra-cabeça, Bola de gude, Pipa, Corda, Pião	38 alunos	32%
<b>Recursos tecnológicos</b> Celular, Vídeo Game, Computador, Tablet	42 alunos	35%
<b>Jogos de Tabuleiros</b> Baralho, Dominó, Dama, Xadrez	27 alunos	22%
Não possuem brinquedos/jogos/recursos tecnológicos	13 alunos	11%

**Fonte:** Elaboração própria a partir do questionário aplicado para pesquisa.

Destaca-se os jogos tradicionais com seus brinquedos tradicionais trazidos pelos alunos, brincadeiras que quase não presencia-se mais em nossos dias. Muitos dos brinquedos, jogos e também os recursos tecnológicos são utilizados dentro de sala de aula para melhorar a percepção do alunado, nos diversos níveis de ensino da educação básica, e as aulas de

educação física não são diferentes, os professores hoje se utilizam do lúdico numa forma de melhorar a dinâmica de suas aulas. Quando questionados sobre o que acham das aulas de Educação Física do CMMAS 81% dos alunos afirmaram que as aulas são muito boas, e 4% afirmaram que as aulas são muito ruins como é possível visualizar no gráfico 8.

**Gráfico 8.** Opinião dos alunos (as) da EJA sobre as aulas de Educação Física.



**Fonte:** Elaboração própria a partir do questionário aplicado para pesquisa.

A seguir será destacada algumas falas de alunos com relação a aula de educação física.

Aluno 1: “A aula é uma terapia mental para o aluno que já vem de um dia estressante de trabalho”

Aluno 2: “É uma aula onde eu me divirto muito”

Aluno 3: “É uma aula interessante, onde se aprende muito”

Aluno 4: “A aula é muito legal, dá a oportunidade de interagir com os colegas da sala, são aulas relaxantes”

Aluno 5: “As aulas são muito boas, mas agora ao invés das aulas serem para exercitar o corpo, agora tem aula teórica, e isso é ruim”

Aluno 6: “É muito legal, ensina a gente a mecher o corpo e também é bom para nossa saúde”

Aluno 7: “Sinto falta de mais aulas práticas, como: futebol, vôlei, outros”

Aluno 8: “As aulas são boas, são educativas, ajudam na nossa aprendizagem”

As falas dos alunos da EJA do CMMAS permitem perceber o quanto de satisfação que estes alunos têm com as aulas de educação física, porém é importante também destacar que os mesmos fazem crítica as poucas práticas. Depois da LDB 9394/96 as aulas de educação física

passaram a ser ministradas dentro do horário das aulas e não mais no horário intermediário, além disso, as aulas foram divididas em práticas e teóricas, tendo o professor que ministrar 50% de suas aulas dentro da sala de aula e isso para a maioria dos alunos não é bom, pois estes vêm as aulas de educação física apenas como práticas. Podemos observar o quanto os alunos se mostram satisfeitos durante as aulas na foto 1.



**Foto 1.** Alunos realizando aula prática de educação física

Existem muitas possibilidades interventivas com relação ao aprendizado através de atividades lúdicas. Pensar sobre o contexto de produção de conhecimento dos alunos através de jogos e brincadeiras é também refletir a respeito das concepções sociais, pois como observa-se na foto 1, os alunos interagem um com o outro na busca de um só objetivo. É importante destacar que o conteúdo de jogos e brincadeiras está intrinsecamente relacionado aos outros conteúdos nas Aulas de Educação Física Educação Física, compondo a área, os conteúdos e seu desenvolvimento. Por isso, que se afirma que usar jogos e brincadeiras nas aulas melhora a aprendizagem e também a pessoa, que se sente mais feliz, mais relaxada, mais conectada ao mundo escolar.

E os professores de educação física do CMMAS costumam utilizar jogos durante as aulas? De acordo com o (gráfico 9), 69% dos alunos afirmaram que os professores utilizam sim jogos em suas aulas.

**Gráfico 9.** Utilização de jogos durante as aulas de Educação Física.



**Fonte:** Elaboração própria a partir do questionário aplicado para pesquisa.

E dos principais jogos que foram citados pelos alunos se destacaram em primeiro lugar futebol, queimado, voleibol, basquete, os jogos de tabuleiros como dama, xadrez, dominó e baralho ficaram em segundo lugar e também foram citadas brincadeiras como pega-pega e pular corda.

O papel do professor em sala de aula (foto 2) é de ser um agente intermediador de todo e qualquer aprendizado, é ele que dará a direção ao aluno para que este consiga se desenvolver e apreender o conteúdo, no sentido de aprender de maneira crítica.



**Foto 2.** Professor explicando aula prática de educação física

O professor de Educação Física que trabalha através do lúdico, trazendo para sala de aula atividades, jogos e brincadeiras como as citadas pelos alunos percebe, que este possui grande satisfação em inventar, descobrir, fazer e partilhar, pois o aluno gosta de aulas

dinâmicas e inovadoras. E quanto mais o professor se reinventar melhor será o desempenho do seu educando. Educação física não se limita apenas as atividades esportivas e deve trazer dentro de seus conteúdos atividades que tragam prazer para o estudante, sobretudo o aluno da educação de jovens e adultos.

Finalizando a análise dos conteúdos trazidos através das respostas a pesquisa feita com os estudantes 92% responderam que os jogos ajudam na aprendizagem (gráfico 10).

**Gráfico 10.** Utilização de jogos nas aulas de Educação Física melhora o aprendizado



**Fonte:** Elaboração própria a partir do questionário aplicado para pesquisa.

Percebe-se pela fala dos alunos que os jogos durante as aulas além de ser prazeroso e fazer com que os alunos se socializem, também estimula a habilidade cognitiva de memorização, ou seja, irá atuar positivamente na aprendizagem dos conteúdos, através da assimilação e da atenção.

Então já não cabe mais pensar a sala de aula, apenas com quadro e giz, livros e notas e livros. A sala de aula é muito mais do que isso e os jogos e brincadeiras vem para completar a maneira de aprender, de entender os conteúdos, estes já não podem mais ser ignorados no sistema educacional, é preciso inovar, é preciso fazer com que o aluno sinta prazer e goste de estar na sala de aula. A educação do século XXI deve ser inovadora e o professor esta cada vez mais percebendo a importância do aspecto lúdico para o desenvolvimento emocional e cognitivo dos estudantes.

### III CONCLUSÕES

Vivemos em uma época onde o tempo para brincar, jogar, se divertir está cada vez mais difícil, a tecnologia avança aceleradamente inclusive dentro das escolas, não é possível mais enxergar a educação sem as novas tecnologias. Mas, e por que não se pode unir a educação ao brincar, jogar? É comprovado em diversos estudos e durante toda a escrita do marco teórico foi possível observar diversos autores que evidenciam a importância da educação e como o lúdico é importante para proporcionar e promover o desenvolvimento motor, cognitivo e sócio afetivo dos educandos. As atividades lúdicas são prazerosas, e possibilitam que os alunos conheçam diferentes formas de estudar e aprender de maneira divertida. Essa vivência nas aulas de Educação Física também traz grande importância no resgate dessa forma de aprender.

As aulas de Educação Física quando se utilizam de uma metodologia lúdica despertam a curiosidade dos alunos ao aprendizado. Os jogos oferecem ao aluno inúmeras atividades que dão ênfase as práticas corporais. Através das respostas dadas pelos alunos através dos questionários aulas de Educação Física representam lazer, é o momento que os alunos chegam a escola e terão um momento de relaxamento, de interação, e estes jogos são uma ferramenta poderosa para o ensino.

Por se tratar de jovens e adultos que, em sua maioria, precisam conciliar trabalho e estudo, os cursos EJA geralmente ocorrem no período noturno e possuem uma carga horária menor se comparada ao ensino regular. As matérias da EJA são correspondentes ao estabelecido pela Base Nacional Comum Curricular. Portanto, as aulas devem ser diferenciadas para que o público da EJA se sinta acolhido e também motivado a voltar para sala de aula e continuar seus estudos.

O jogo é um elemento da cultura, e de acordo com Lima (2008) sua existência depende da aprendizagem e da transmissão social, logo, as relações interpessoais e as interferências educacionais são indispensáveis para a divulgação, socialização, aprendizagem, preservação e criação de jogos e brincadeiras.

As pessoas vivem por toda a sua vida com a necessidade de brincar, de jogar, de se divertir, logo, esta vivência é levada para os locais de socialização, atravessando as paredes de seus lares. Os jogos fazem grande diferença para o ser humano, uma vez que o brincar faz com que a pessoa desenvolva suas habilidades físicas, afetivas e sociais.

Tanto o jogo quanto as brincadeiras são recursos muito importante que podem ser utilizados para melhorar a qualidade na educação, pois eles estimulam a aprendizagem. Assim, a escola é um espaço para que os jogos e as brincadeiras possam acontecer. Esses favorecem a interação entre as gerações e a troca de conhecimentos e experiências. Os jogos e as brincadeiras podem ser considerados o mais rico meio de expressão da espontaneidade que qualquer pessoa pode possuir, pois através deles as pessoas sentem prazer, se divertem.

Percebeu-se através das respostas dos alunos que as atividades de jogos e brincadeiras realizadas nas aulas de Educação Física proporcionam vivência e acesso à cultura corporal, mediante diferentes práticas. O professor por sua vez sente a liberdade para adequar seus conteúdos no sentido de proporcionar o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas e afetivas dos alunos. Assim, este professor torna as aulas eficientes para a melhor compreensão e entendimento do que é proposto não só em suas aulas, mas também em outras matérias.

Mesmo chegando a conclusão que a escola pesquisada dispõe de poucos recursos no sentido de facilitar o trabalho do professor, este consegue fazer adaptações conforme o número de alunos, espaço e recursos materiais que estão disponíveis.

Os alunos citaram diversos tipos de jogos que são realizados na escola durante as aulas, mas os jogos tradicionais como amarelinha, pega-pega, cantigas de roda, dentre outros foram muito poucos citados. O que se percebeu é que muitos alunos, sobretudo os mais jovens costumam jogar no celular e ou videogame.

O trabalho realizado evidencia que o professor de educação física pode fazer um trabalho no sentido de resgatar, sobretudo essas atividades tradicionais. Hoje os alunos não se mechem muito, e as aulas que trazem propostas inovadoras são muito bem recebidas pelos alunos.

Conclui-se, portanto, que o professor faz o papel de intermediador do aprendizado e o professor de Educação Física ao trazer aulas inovadoras, diferenciadas, com metodologias novas percebe que seu aluno possui grande potencial em inventar, descobrir, fazer e partilhar, e quando ele inclui os Jogos e as brincadeiras em seus planos de trabalho, e não apenas as modalidades esportivas como futebol, vôlei, basquete, entre outros durante as aulas, vai receber de seu aluno uma resposta satisfatória, dentro do processo de participação e criatividade. Já não cabe mais ao professor atual realizar aulas de maneira tradicional, pois os alunos a cada dia vivenciam mudanças em seu cotidiano e o professor precisa acompanhar tais mudanças. Verificou-se, que dentro do vasto repertório de jogos e brincadeiras, ainda são poucos os utilizados pelos professores, o que ressalta a necessidade e a importância de uma formação profissional para os professores de Educação Física, bem como existe uma

necessidade de melhoria na qualidade dos materiais que são disponibilizados para estes profissionais, uma das questões que mais dificultam na prática das aulas de educação física são a falta de recursos materiais e de estrutura física.

O jogo pode ser usado como um facilitador de ensino dos conteúdos escolares e aplicado como ferramenta poderosa, podendo ser utilizado de forma bastante significativa nas aulas de Educação Física.

A escrita deste trabalho e todos os autores aqui citados evidenciaram que a ideia básica de aprendizagem através de jogos e brincadeiras perpassa o processo de construção aonde o estudante vai melhorando seu desempenho à medida que o tempo passa e que seu professor vai lhe incentivando a estudar e a compartilhar o que ele trás através de sua vivência. A aprendizagem desta forma ocorre na interação permanente do sujeito com o meio que o cerca.

Trabalhar o processo de aprendizagem de alunos através de jogos e brincadeiras é algo realmente compensador, pois a sala de aula não deve ser vista apenas como um lugar aonde o aluno deve estar sentado e o professor apenas despeja o conhecimento, a escola é e deve ser um lugar de interação onde os educandos começam a descobrir e perceber a importância de se socializar.

As atividades lúdicas através de jogos e brincadeiras são uma excelente prática educacional, pois elas ajudam no processo ensino aprendizagem. Quando um professor de educação física passa os conteúdos através de atividades lúdicas ele estimula em seu aluno a capacidade de criar, de se divertir, de crescer e representar.

Os jogos e as brincadeiras estimulam o crescimento cognitivo despertando no aluno a vontade de vencer desafios, de resolver problemas e traçar estratégias, estimulando ainda a reflexão. Quando o professor propõe uma atividade com jogos e brincadeiras ele faz com que o aluno inicie um longo processo de iniciação a descoberta da individualidade e também do trabalho em grupo, além, de desenvolver o conhecimento e estimular a inteligência.

Aprender de forma lúdica faz com que o aluno solte a sua imaginação e desenvolva a criatividade, possibilitando o exercício da concentração, da atenção e do engajamento. Os jogos e as brincadeiras desenvolvem nas pessoas o senso de companheirismo, fazendo com que estas aprendam a conviver, ganhando ou perdendo.

Os jogos e as brincadeiras são importantes ferramentas pedagógicas, mas eles não devem ser utilizados em sala de aula sem um planejamento prévio, não se pode fazer improvisado. Pois o fazer só por fazer implica muitas vezes em erros, e erros que podem atrapalhar todo o processo de ensino aprendizagem. O educador deve sempre estabelecer em

seu planejamento que o uso de jogos e brincadeiras em sua sala de aula é um recurso pedagógico e, portanto deve ter um enfoque voltado para motivar novas aprendizagens.

Vale ressaltar que a realização do presente trabalho foi de extrema relevância para que pudéssemos compreender que através dos jogos e brincadeiras o educando desenvolve sua capacidade social, suas ações de cooperação, seu espírito solidário, seu raciocínio criativo, sua imaginação, suas fantasias e sua inteligência. Além disso, entende como as coisas funcionam, interage, através da imaginação, com os diversos papéis que desempenha, aprende que existem regras a serem respeitadas.

Acredita-se que os objetivos propostos no início deste trabalho tenham sido alcançados. É importante ressaltar que o conteúdo aqui explorado não se esgota e que muitos outros trabalhos são importantes para que se aprimorem ainda mais os conteúdos referentes ao uso de jogos e brincadeiras nas aulas de educação física em turmas de EJA.

## REFERÊNCIAS

- Alarcão, I. (2001). *Escola reflexiva e nova racionalidade*. Porto Alegre: Artmed.
- Alexandre, N. M. C.; Coluci, M. Z. O. (2011). Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. *Ciência & Saúde Coletiva*. v. 16, n. 7, p. 3061-3068.
- Almeida, M. T. P. (2000). *Jogos divertidos e brinquedos criativos*. Petrópolis, RJ:Vozes.
- Almeida, A. R. S. (1999) *A emoção na sala de aula*. Campinas: Papyrus.
- Almeida, L. R.; Mahoney, A. A. (2007). *Afetividade e aprendizagem: contribuições de Henri Wallon*. São Paulo: Edições Loyola.
- Altet, M. (2001). *As competências do professor profissional: entre conhecimentos, esquemas de ação e adaptação, saber analisar*. In: Paquay, L.; Altet, M.; Charlier, E.; Perrenoud, P. (Orgs.). *Formando Professores profissionais: Quais estratégias?Quais competências?* 2.ed. Porto Alegre: Artmed.
- Alves, J. E. D. (2023). *Mulheres superam os homens em todos os níveis educacionais*. Disponível: <https://projetocolabora.com.br/ods4/mulheres-superam-os-homens-em-todos-os-niveis-educacionais/>.
- Antunes, C. (2000). *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 8 ed. Rio de Janeiro: Ed. Vozes.
- Antunes, C. (2006). *A afetividade na escola: educando com firmeza*. Londrina: Maxiprint.
- Arroyo, M. G. (2005). Educação de Jovens e Adultos: um campo de direitos e de responsabilidade pública. *Caderno de textos: 1ª Conferência Municipal de Educação de Contagem – MG*. p. 39-56.
- Ballone, G. J. (2022). *Dificuldades de Aprendizagem*. Disponível: <http://www.psiqweb.med.br/infantil/aprendiza.html>.
- Barbosa, E. F. (2023). *Instrumentos de coleta de dados em pesquisas educacionais*. Disponível: [http://www.inf.ufsc.br/~vera.carmo/Ensino\\_2013\\_2/Instrumento\\_Coleta\\_Dados\\_Pesquisas\\_Educacionais.pdf](http://www.inf.ufsc.br/~vera.carmo/Ensino_2013_2/Instrumento_Coleta_Dados_Pesquisas_Educacionais.pdf).
- Barros, A. J. S.; Lehfeld, N. A. S. (2007). *Fundamentos de Metodologia científica*. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Basei, A. P. (2022). *Os processos de ensino e aprendizagem na Educação Física escolar: possibilidades, necessidades e desafios na construção de um conhecimento crítico e*

- reflexivo. Disponível: <https://efdeportes.com/efd122/educacao-fisica-escolar-construcao-de-um-conhecimento-critico-e-reflexivo.htm>.
- Block, E. P. A. C. (2023). *Educação física e sua importância pedagógica na educação de jovens e adultos*. Disponível: <https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/485>.
- Bolzan, D. (2002). *Formação de professores: compartilhando e reconstruindo conhecimentos*. Porto Alegre: Mediação.
- Bortollini, V. R. (2023). *Buscando uma aprendizagem significativa a partir dos saberes e vivências dos educandos da EJA*. Disponível: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/2994/253>.
- Boruchovith, E.; Bzuneck, J. A. (1992). *A motivação do aluno: Contribuições da Psicologia contemporânea*. Petrópolis: Vozes.
- Brasil. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal.
- Brasil. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. (1998). Brasília, Distrito Federal: Ministério da Educação.
- Brasil. (1996). *Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. Estabelece as Diretrizes e Bases da educação nacional. Brasília, Distrito Federal: Ministério da Educação.
- Brougère, G (1998). *Jogo e educação*. Porto alegre: Artes Médicas.
- Bruini, E. C. (2023). *Jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem*. Disponível: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem.htm>.
- Bruner, J. S. (2008). *Sobre o Conhecimento: Ensaio de mãos esquerda*. São Paulo: Phorte.
- Campos, D M. S (2008). *Psicologia da Aprendizagem*. 37 ed. Petrópolis: Vozes.
- Campoy, T. J. (2019). *Metodologia de la investigación científica*. Manual para la elaboración de tesis y trabajos científicos. Ciudad del Leste: Marben Editora y gráfica S.A.
- Carvalho, A. M. C. et al. (1992.). *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Cascudo, C. (2001). *Superstição no Brasil*. 4 ed. São Paulo: Global.
- Castanheira, N. P. (2013). *Estatística aplicada a todos os níveis*. InterSaberes.
- Chalita, G. (2001). *Educação: A solução esta no afeto*. São Paulo: Gente.
- Ciasca, S. M. (2003). *Distúrbios de aprendizagem: proposta de avaliação interdisciplinar*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

- Coletivo de Autores. (1992) *Metodologia do Ensino da Educação Física*. São Paulo. Cortez.
- Costa, M. C. A. et al. (2020). O lúdico na Educação Infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Ano 05, Ed. 08, Vol. 04, pp. 173-187.
- Cruz, V. (2022). “O que é a inteligência”. Disponível: <http://www.suigeneris.pro.br/edvariedade>.
- Cunha, A. E. (2008). *Afeto e aprendizagem: relação de amorosidade e saber na prática pedagógica*. Rio de Janeiro: Wak.
- Díaz - Rodríguez, F. (2011). *O processo de aprendizagem e seus transtornos*. Salvador, EDUFBA.
- Di Pierro, M. C. (2005). Notas sobre a redefinição da identidade e das políticas públicas de EJA no Brasil. *Educação e Sociedade*. v. 26. n. 92. p. 1115-1139, Edição Especial – Campinas.
- Elkonin, D. B. (1998). *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes.
- Feitosa, J. B.; Silva, M. B. (2003). *Desenvolvimento Infantil e Tecnologia: Estudo Psicológico*. Curitiba: PsicoUTP.
- Fernández, A. (1991). *A inteligência aprisionada abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família*. Porto Alegre: Artes médicas.
- Ferrari, C. E. R. A. (2014). *Asfalto, favela e violência: o processo ensino-aprendizagem no cenário da educação física escolar - um estudo de caso*. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação). Niterói - Rio de Janeiro: Faculdade Salgado de Oliveira.
- Ferrari, M. (2022). B.F. Skinner: *O cientista do comportamento e do aprendizado*. Disponível: <http://revistaescola.abril.com.br/edicoes/0176/aberto/pensadores.shtml>.
- Fialho, N. N. (2007). *Jogos no Ensino de Química e Biologia*. Curitiba: IBPEX.
- Fletcher R. H; Fletcher S. W. (2006). *Epidemiologia clínica: elementos essenciais*. 4. ed. Porto Alegre: Artmed Editora.
- Fontes, M. A. (2022). *O que são Transtornos de Aprendizagem? Causas, tipos e tratamento*. Disponível: [www.plenamente.com.br/artigo.php?](http://www.plenamente.com.br/artigo.php?).
- Freire, P. (2003) *Pedagogia da autonomia - saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- Freire, P. (2003). *Política e Educação*. Indaiatuba: Villa das Letras.
- Freire, P. (2007). *Educação Como Prática da Liberdade*. 30 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Gadotti, M. (2000). *Perspectivas atuais da educação*. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas,

- Gamboa, S. S. (2000). *Tendências epistemológicas: dos tecnicismos e outros “ismos” aos paradigmas científicos*. In: Santos Filho, J. C.; Gamboa, S. S. *Pesquisa Educacional: Quantidade e Qualidade*. São Paulo: Cortez.
- Gauthier, C.; Martineau, S.; Desbiens, J. F.; Malo, A.; Simard, D. (2006). *Por uma teoria da Pedagogia: Pesquisas Contemporâneas sobre o Saber Docente*. 2 ed. Ijuí: Ed. Unijuí.
- Gil, A. C. (2009). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas.
- Gil, A. C. (1999). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. 5. ed. Ed. Atlas. São Paulo.
- Godoy, A. S. (1995). A pesquisa qualitativa e sua utilização em administração de empresas. *Revista de Administração de Empresas*. São Paulo, v. 35, n. 4, p.65-71, jul./ago.
- Gómez, A. M. S.; Téran, N. E. (2009). *Dificuldades de aprendizagem: detecção e estratégias de ajuda*. EQUIPE CULTURAL (trad.). Brasil: Cultural, S.A.
- Guimarães V. P.; Cardoso G. M. F. (2013). Aprendizagem e desenvolvimento de jovens e adultos: novas práticas sociais, novos sentidos. *Educação e Pesquisa*.
- Haddad, S. (1997). *A educação de pessoas jovens e adultas e a nova LDB*. In: Brzezinski, I. (Org). *LDB Interpretada: diversos olhares se entrecruzam*. São Paulo: Cortez. São Paulo.
- Haddad, S.; Di Pierro M. C. (2000). Escolarização de jovens e adultos. *Revista Brasileira de Educação*. v. 14. São Paulo.
- Huizinga, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- Júnior, J. A. B.; Matsuda, L. M. (2012). Construção e validação de instrumento para avaliação do Acolhimento com Classificação de Risco. *Rev Bras Enferm*, Brasília, v. 65, n. 5, p. 751-757.
- Kishimoto, T. M. (2002). *Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação*. 6 ed. São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, T. M. (1994). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo Livraria Pioneira Editora.
- Leontiev, A. N. (1988). *Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar*. In: Vigotski et al., *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone.
- Lores, M. F. (2022). *Dificuldade de aprendizagem na língua portuguesa*. 2015. Monografia. Disponível: [www.google.com.br](http://www.google.com.br).
- Loureiro, C. F. B. (2004). *Trajetória e fundamentos da Educação Ambiental: por uma Educação Ambiental transformadora*. São Paulo: Cortez.
- Luckesi, C. C. (2000). Ludopedagogia, Educação e Ludicidade. *Ensaio*. Gepel – Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade, p. 57. Salvador: FAGED/UFBA.

- Magagnin, C. D. M. (2010). *A interferência dos jogos eletrônicos na prática da educação física*. Goiânia – GO: Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Centro Universitário de Anápolis.
- Marcolino, S.; Barros, F .C. O. M.; Mello S. A. (2014). A teoria do jogo de Elkonin e a educação infantil. *Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional*, v. 18, n. 1, p. 97-104.
- Martinelli, M. L. (2001). *Serviço Social: identidade e alienação*. 7 ed. São Paulo: Cortez.
- Medina, J. P. S. (1987). *A Educação Física cuida do corpo... e ‘mente’’: bases para a renovação e transformação da educação física*. 7. ed. Campinas: Papyrus.
- Menezes, C. C.; Januário, M. S. A.; Sobral, M. S. C. (2018). O Ensino/Aprendizagem de Crianças Disléxicas nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental. *Rev. Mult. Psic.* v.12, n. 42, , Supl. 1, p. 536-547.
- Menin, R.; Abrahão, S. R. (2016). *Os benefícios dos jogos e brincadeiras para educandos da educação de jovens e adultos*. In: Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE (artigos). Paraná: Secretaria de Educação.
- Minayo, M. C. et al. (1994). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 7 ed. Petrópolis: Vozes.
- Molina Neto, V. (1999). *Etnografia: uma opção metodológica para alguns problemas de investigação no âmbito da Educação Física*. In: Molina Neto, Vicente; Triviños, Augusto N. S. A pesquisa qualitativa na educ. física: alternativas metodológicas. RS: Sulina.
- Morais, R. M. F. de; Amorim, W. (2023). *O Brincar com Jovens e Adultos*. Disponível: <http://www.eeffto.ufmg.br/eeffto/DATA/defesas/20150709165817.pdf>.
- Moreira, M. A. (2003). *Linguagem e aprendizagem significativa*. In: Encontro Internacional sobre Aprendizagem Significativa. 4. Maragogi. Anais... Maragogi.
- Morgan, C. T. (1977). *Introdução à Psicologia*. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil.
- Nallin, C. G. F. (2005). *O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil*. Memorial (Curso de Pedagogia). Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.
- Natali, P. M. (2022). *Jogos Brinquedos e Brincadeiras*. Maringá - PR.: UniCesumar, Centro Universitário de Maringá. Núcleo de Educação a Distância.
- Nery, L. F.; Silva, E. P.; Fernandes, D. N. (2023). *A identidade dos alunos do ensino médio da EJA: quem são e o que desejam?* Disponível: [www.catedraunescoeja.org/GT05/COM/COM006.pdf](http://www.catedraunescoeja.org/GT05/COM/COM006.pdf).
- Nunes, C. C.; Cartier, E. (2023). *O Processo de Ensino Aprendizagem na Educação Física Escolar*. Fédération Internationale d'Education Physique – FIEP, v.80, 2010. Disponível: <http://www.fiepbulletin.net/index.php/fiepbulletin/article/view/950>.

- Oliveira, M. K. (1997). *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico*, 4 ed. São Paulo: Scipione.
- Pain, S. (1989). *Diagnósticos e tratamentos dos problemas de aprendizagem*. Porto Alegre, Artes médicas.
- Palavezzini, S.; Pedroso, A. P. (2016). *A importância dos jogos como estratégia pedagógica no ensino de jovens e adultos na educação especial*. In: Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE (artigos). Paraná: Secretaria de Educação.
- Paula, G. R.; Beber, B. C.; Baggio, S. B.; Petry, T. (2006). *Neuropsicologia da aprendizagem*. Rev. psicopedag. vol. 23, n.72, São Paulo.
- Parasuraman, A. (1991). *Marketing research*. 2 ed. Addison Wesley Publishing Company.
- Paro, V. H. (1997). *Gestão Democrática da Escola Pública*. São Paulo: Ática.
- Parolin, I. (2010). *Professores formadores: A relação entre a família, a escola e a aprendizagem*. São Paulo: Pulso.
- Pereira, A. L. (2013). Para uma pesquisa no terreno em ciências do desporto. In: Mesquita, I.; Graça, A. (Eds.). *Investigação qualitativa em Desporto*. Porto: FADEUP.
- Pernambuco. (2018). *Diretrizes Curriculares do Estado do Pernambuco*. Recife: Secretaria de Educação e cultura.
- Pernambuco. (2013). *Parâmetros Curriculares de Educação Física do Estado de Pernambuco*. Recife: Secretaria de Educação e cultura.
- Pérez Gómez, A. I. (2000). *A aprendizagem escolar: da didática operatória à reconstrução da cultura na sala de aula*. In: Sacristán, J. G.; Pérez Gómez, A. I. *Compreender e transformar o ensino*. 4.ed. Porto Alegre: Artmed.
- Piaget, J. (1975). *A formação de símbolos na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Piaget, J. (1996). *Biologia e Conhecimento*. 2 ed. Petrópolis: Vozes.
- Piaget, J. (1972). *Development and learning*. In: Lavatelly, C. S.; Stendler, F. *Reading in child behavior and development*. New York: Hartcourt Brace Janovich.
- Piaget, J., Gréco, P. (1972). *Aprendizagem e conhecimento*. Rio de Janeiro: Freitas Bastos.
- Possatto, L. B.; Jagnow, C. R. (2022). *A Contribuição dos Jogos no Processo Ensino/Aprendizagem*. Disponível: <https://www.soescola.com/2016/09/a-contribuicao-dos-jogos-no-processo-ensino-aprendizagem.html>.
- Ribeiro, A. I. M. (2000). *“Mulheres educadas na colônia”*. In: 500 anos de educação no Brasil. Lopes, E. M. T.; Faria, L. M. F.; Veiga, C. G. (orgs). Belo Horizonte: Autêntica.

- Ribeiro, J. B. (2014). *As estratégias de aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos*. 63f. Dissertação (Mestrado em Educação). Pouso Alegre: Universidade do Vale do Sapucaí.
- Ribeiro, V. M. M. (2001). *Educação de jovens e adultos. Ensino fundamental – propostas curriculares para o 1º segmento*. São Paulo: Ação Educativa Brasileira/MEC.
- Santos, S. M. P. (1997). *O lúdico na formação do Educador*. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Santos, A. C. P.; Bondi, K. (2022). *A importância da afetividade no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança inserida na educação infantil*. Disponível: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/12/a-importancia-da-afetividade-no-processo-de-aprendizagem-e-desenvolvimento-da-crianca-inserida-na-educacao-infantil.pdf>.
- Sérgio, M. (1995). *Motricidade Humana: contribuições para um paradigma emergente*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Sesnik, C.; Pereira, V. R. (2009). *Jogos e brincadeiras tradicionais e convencionais como prática lúdico-cultural na escola*. Maringá: Universidade Estadual de Maringá.
- Silva S. A.; Ferreira S. L.; Ferreira D. M. (2023). *A expectativa dos alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) com relação à educação para o trabalho*. Disponível: [http://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao\\_pedagogia/pdf/2012.1/a%20expectativa%20dos%20alunos%20da%20educacao%20de%20jovens%20e%20adultos.pdf](http://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao_pedagogia/pdf/2012.1/a%20expectativa%20dos%20alunos%20da%20educacao%20de%20jovens%20e%20adultos.pdf).
- Silveira, M. M. S. (2023). *O funcionamento do cérebro no processo de aprendizagem*. Disponível: <http://www.conteudoescola.com.br/site/content/view/124/42/>.
- Skinner B. F. (1972). *Tecnologia do ensino*. São Paulo: Herder.
- Souza, F. P. (2022). Ontogenia: do nascimento a velhice. *Revista de Psicologia*, v. 2, 1998. Disponível: [www.icb.ufmg.br/lpf/revista/revista2/volume2](http://www.icb.ufmg.br/lpf/revista/revista2/volume2).
- Souza, J. F. (2009). *Prática pedagógica e formação de professores*. In: Batista Neto, José; Santiago, Eliete (Orgs.). Recife: Editora Universitária UFPE.
- Tardif, M. (2002). *Saberes Docentes e Formação profissional*. Rio de Janeiro: Vozes.
- Tassoni, E. C. M. (2022). *Afetividade e aprendizagem: a relação professor-aluno*. Universidade Estadual de Campinas. Disponível: <http://23reuniao.anped.org.br/textos/2019t.pdf>.
- Tiba, I. (2002). *Quem ama, educa*. São Paulo: Gente.
- Tiba, I. (2012). *Quem Ama Educa: Formando Cidadãos Éticos*. São Paulo: Integrare Editora.
- Vilanova, R.; Martins I. (2008). Educação em ciências e EJA: Pela necessidade do diálogo entre campos e práticas. *Ciência & Educação*, v. 14. n. 2. p. 331-346. Rio de Janeiro.

- Visca, J. (1996). *Introducción a los juegos lógicos en el tratamiento psicopedagógico – su historia, reglas y significado psicopedagógico*. Buenos Aires. Palabra gráfica y Editora.
- Vygotsky, L. S. (2007). *A formação social da mente*. 7a ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. (2000). *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (1998). *Pensamento e linguagem*. 3a ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Wallon, H. (2007). *A evolução psicológica da criança*. São Paulo: Martins Fontes.
- Wolynech, E. (2023). *Evolução dos conceitos sobre o cérebro e o processo de aprendizagem*. Disponível: [http://www.techne.com.br/artigos/ArtEdu\\_evolucao.pdf](http://www.techne.com.br/artigos/ArtEdu_evolucao.pdf).
- Zagury, T. (2002). *Escola sem conflitos: parceria com os pais*. 6 ed. Rio de Janeiro: Record.

## **APÊNDICE**



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Senhor (a)

Esta pesquisa é sobre “Os jogos no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física em turmas de EJA do Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales – São Lourenço da Mata/PE, e está sendo desenvolvida por Manoel de Jesus Gomes da Silva, aluno do Curso de Doutorado em Ciências da Educação da Universidade Autónoma de Asunción sob a orientação do Professor Doutor Jose A. Torres. O objetivo do estudo é Analisar como o uso dos jogos podem contribuir para o proceso de ensino aprendizagem nas aulas de educação física nas turmas de EJA do Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales.

A pesquisa será realizada através da aplicação de questionários e entrevistas. A finalidade deste trabalho é contribuir para a formação profissional de professores de Educação Física, bem como auxiliar no processo de ensino aprendizagem em turmas de EJA.

Esclarecemos que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o (a) senhor (a) não é obrigado (a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador (a). Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano. Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido (a) e dou o meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente que receberei uma cópia desse documento.

---

Assinatura do Participante da pesquisa

Contato com o Pesquisador Responsável:

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor ligar para o pesquisador, Manoel de Jesus Gomes da Silva, cel. 81 98453 3173. Endereço: Rua Carlos de Brito, 295 – B, Engenho do Meio, Recife – PE, CEP 50730-130

Atenciosamente,

---

Assinatura do Pesquisador Responsável



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN

### DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**ENTREVISTA DE PESQUISA PARA PROFESSORES (AS) DE EDUCAÇÃO FÍSICA**  
Os jogos no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física em turmas de EJA do Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales – São Lourenço da Mata/PE

#### PERFIL DOS SUJEITOS

**Sexo:** ( ) feminino ( ) masculino

**Idade:** ( ) 18 a 30 anos ( ) 31 a 40 anos ( ) acima de 40 anos.

#### Nível de Escolaridade:

( ) Graduação ( ) Pós-graduação ( ) Mestrado ( ) Doutorado

#### Tempo de atuação como docente:

( ) 1 a 10 anos

( ) 11 a 20 anos

( ) 21 a 30 anos

( ) mais de 30 anos

#### PRÁTICA E METODOLOGIA

1. Você enquanto profissional de Educação Física considera sua aula atraente e suficiente para estimular o aluno a participar e desenvolver o seu processo de ensino aprendizagem?

---



---



---

2. Dentro do período que você é professor (a) faz quanto tempo que atua no EJA?

---

3. Enquanto professor (a) você considera que os jogos / brincadeiras/ brinquedos contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos da EJA?

( ) Sim

( ) Não

( ) Parcialmente

Por quê?

---

---

---

4 Você encontra algum tipo de dificuldade para trabalhar com jogos na sua aula?

( ) Sim      ( ) Não

5. Você considera o material lúdico disponibilizado em sua instituição suficiente para todas as crianças?

( ) Sim

( ) Não

( ) Parcialmente

Por quê?

---

---

---

6. O que você entende por brincar? Jogar? Você utiliza algum tipo de jogos e ou brincadeiras em suas aulas? Fale um pouco sobre isso.

---

---

---

---

7. No ato do jogar durante o processo de aprendizagem é possível perceber a realidade na qual os alunos (as) do EJA estão inseridos (as)?

---

---

---

8. Você considera importante que os (as) alunos (as) da EJA aprendam de forma lúdica, através de jogos e brincadeiras? Você se utiliza dessa prática?

---

---

---

9. Você concorda que a aprendizagem de forma lúdica possa trazer benefícios para o (a) aluno (a) da EJA? Justifique

---

---



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN**  
**DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**QUESTIONÁRIO DE PESQUISA PARA ALUNOS (AS) DA EJA**

Os jogos no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física em turmas de EJA do Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales – São Lourenço da Mata/PE

**PERFIL DOS SUJEITOS**

**Sexo:** ( ) feminino ( ) masculino

**Idade:** ( ) 14 a 20 anos ( ) 21 a 30 anos ( ) 31 a 40 anos  
 ( ) acima de 40 anos.

**Escolaridade:** ( ) EJA Fase 3 ( ) EJA Fase 4

**CONHECIMENTO SOBRE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**

1. O que você entende por jogos, brinquedos e brincadeiras?

---



---



---

2. Você costuma fazer uso de jogos em sua casa?

( ) Sim ( ) Não

3. Quais são os Brinquedos, Jogos e Recursos Tecnológicos que você tem em casa?

---



---



---

4. O que você acha das aulas de Educação Física da sua Escola?

---



---



---

5. O Professor costuma utilizar jogos durante as aulas de Educação Física?

( ) Sim ( ) Não

6. Se sua resposta for sim, você poderia citar alguns jogos?

---

---

---

7. Você acha que o uso de jogos durante as aulas pode melhorar o aprendizado?

( ) Sim      ( ) Não