

JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NA EJAI: CONTRIBUIÇÕES PARA UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA MAIS SIGNIFICATIVA

Renata da Silva Leite¹
Maria Vitória de Oliveira Miranda²

RESUMO

Este trabalho analisa o uso de jogos como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização e letramento de jovens, adultos e idosos (EJAI), a partir de experiência desenvolvida em uma turma do Módulo I, em uma escola da Rede Municipal do Recife. Trata-se de uma extensão da pesquisa intitulada “Entre o tradicional e o inovador: desafios e possibilidades na alfabetização de jovens, adultos e idosos”, que analisou práticas docentes na mesma escola e evidenciou a necessidade de abordagens mais dinâmicas e contextualizadas. Com base nos referenciais teóricos de Paulo Freire, e Emília Ferreiro, Magda Soares, o estudo parte da concepção de alfabetização como prática social, valorizando os saberes prévios dos estudantes e a construção coletiva do conhecimento. Ao longo da implementação, foram desenvolvidas e aplicadas sequências de jogos didáticos voltados ao desenvolvimento da consciência fonológica, da oralidade, da leitura e da escrita, promovendo ainda o fortalecimento da autoestima e o engajamento dos participantes. Os dados obtidos, por meio da observação participante, registros em diário de campo e devolutivas dos próprios estudantes, demonstram que os jogos possibilitam um ambiente mais inclusivo, estimulante e condizente com as especificidades da EJAI. As análises preliminares indicam que a ludicidade, quando aliada a práticas pedagógicas reflexivas e intencionais, favorece aprendizagens mais significativas e contribui para ressignificar o espaço da sala de aula. Assim, o estudo reafirma o potencial dos jogos como instrumentos potentes na promoção do letramento de sujeitos historicamente excluídos dos processos escolares.

Palavras-chave: Educação de Jovens, Adultos e Idosos; Alfabetização e Letramento; Jogos Educativos; Práticas Pedagógicas Inovadoras; EJAI.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal-UFRPE, renata.sleite@ufrpe.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal-UFRPE, m.vitoriadeo.miranda@gmail.com;



INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta os resultados das experiências realizadas a partir da discussão na disciplina de Estágio Supervisionado Obrigatório Educação de Jovens Adultos e Idosos (EJAI), na Escola Municipal da Rede do Recife, no bairro de Dois Irmãos, onde observamos uma turma modulada, e depois voltamos a escola para observar a mesma turma para a aplicação dos jogos, ela é composta por uma professora e 10 alunos matriculados, apenas 5 frequentam regularmente, a maioria dos estudantes são adultos e o nível de escrita é silábicos qualitativos, a maioria dos alunos é a primeira retomada depois de anos para escolaridade.

A coleta de informações foi realizada por meio de observações guiadas por um roteiro, a fim de refletir sobre a rotina da turma, para diagnosticar os perfis dos estudantes, assim como, planejar e executar vivências de uma sequência do dia do estudante com a utilização de jogos. As observações na instituição ocorreram ao longo do mês de agosto, com oito visitas, das 19:00 às 21:00. Apesar da escola contar com um vasto acervo de recursos pedagógicos e espaços destinados à leitura, como uma biblioteca cheia de livros, esses recursos não são bem explorados e pouco utilizados com a turma.

A professora possui formação em Bacharel em Direito pela Universidade Federal de Pernambuco (2020), graduação em Licenciatura em Letras (Hab. Português/Inglês) pela Universidade de Pernambuco (2010), especializada em Educação Inclusiva pela Universidade Católica de Pernambuco, e pós-graduação em Educação Inclusiva, com ampla experiência na área da educação, atuando nos três turnos -manhã, tarde e noite. Durante as observações, ficou evidente que sua prática pedagógica combina abordagens progressistas e conteudistas, em diversas aulas, ela promove uma interação significativa, valorizando os conhecimentos prévios dos alunos e utilizando-os como base para a construção de novos conceitos.

O USO DE JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Os saberes docentes são construídos e solidificados a partir da interação direta com a realidade da sala de aula e do ambiente escolar, nesse espaço repleto de desafios e experiências cotidianas que caracteriza uma turma da EJAI, que o pedagogo em formação tem a oportunidade de refletir a teoria e a prática pedagógica. Diante disso, buscamos ter um olhar sensível a partir das vivências cotidianas na sala de aula, ao lidar com a diversidade dos alunos,



a dinâmica do ensino e as especificidades do contexto da sala, de acordo com Weffort (1996) precisamos educar o olhar para com a observação, muitas vezes não ouvimos o que o outro realmente diz, se concentra apenas nas idealizações, onde vendo e ouvindo apenas o que agrada, reforçando sua própria concepção.

A Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI) ocupa um espaço de grande relevância na educação brasileira, pois, além de ser um direito assegurado pela Constituição, também representa a chance de reconstruir percursos escolares interrompidos ou negados a muitos cidadãos. Como aponta Arroyo (2017), a EJAI deve ser vista como um ambiente de acolhimento, que reconhece as diferentes identidades e trajetórias de vida de seus participantes, sujeitos marcados por experiências de exclusão, mas igualmente de resistência.

Nesse contexto, o papel docente torna-se essencial, já que, segundo Freire (1996), ensinar implica respeitar os saberes prévios dos educandos e construir um diálogo transformador, capaz de tornar a sala de aula um espaço de produção coletiva de conhecimento. Refletir sobre as práticas pedagógicas nesse campo requer enfrentar os limites dos métodos tradicionais, que muitas vezes não dialogam com a realidade dos alunos.

Gadotti (2001) lembra que a educação de adultos precisa ser significativa, vinculada ao cotidiano e às necessidades concretas dos estudantes, contribuindo não apenas para a alfabetização, mas também para o desenvolvimento da consciência crítica. Nesse sentido, o docente atua como mediador e facilitador, ajustando estratégias, conteúdos e recursos de forma flexível, promovendo a inclusão e a participação ativa de cada educando, de modo que a aprendizagem se torne um processo contínuo, contextualizado e emancipador.

O cotidiano docente enfrenta desafios relacionados às múltiplas dificuldades de aprendizagem. Pimenta (2013) destaca a importância de um currículo flexível e inclusivo, capaz de reconhecer os saberes prévios dos educandos e atender à diversidade presente na modalidade. Isso exige que se considerem as particularidades de cada estudante, adaptando conteúdos, estratégias e recursos pedagógicos para promover a participação ativa, a aprendizagem significativa e a construção coletiva do conhecimento de forma democrática e equitativa.

As salas de aula reúnem estudantes com trajetórias diversas, exigindo que o processo formativo dialogue com a realidade concreta de cada um, por meio de estratégias e materiais que despertem interesse, tornem as aulas mais atrativas e estimulem reflexões sobre identidade e subjetividade. Nesse cenário, os jogos emergem como recursos pedagógicos poderosos, especialmente no desenvolvimento da alfabetização e do letramento, oferecendo caminhos mais



significativos para a aprendizagem.

Segundo Soares (2021), alfabetizar vai além do ensino do sistema de escrita, envolvendo a compreensão dos códigos da língua; o letramento, por sua vez, refere-se à participação em práticas sociais de leitura e escrita, permitindo que os estudantes utilizem a linguagem de forma significativa no dia a dia. Embora distintos, esses processos são complementares e precisam caminhar juntos para que a aprendizagem seja efetivamente significativa.

Os jogos assumem papel central, pois, conforme Arce e Duarte et al. (2006), eles possibilitam que a criança assimile aspectos simbólicos da realidade, desenvolva habilidades cognitivas e sociais, e compreenda seu lugar no contexto social. Assim, ao integrar alfabetização, letramento e jogos, o processo educativo se torna lúdico, dinâmico e conectado à experiência concreta dos alunos, favorecendo tanto o aprendizado técnico quanto o desenvolvimento da consciência crítica e da interação social.

Ferreiro (1999 p. 47) ressalta que a alfabetização não é “um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior à escola e que não termina ao finalizar a escola”. Essa perspectiva reforça a ideia de que aprender a ler e escrever vai além do domínio mecânico dos códigos, é um percurso contínuo, sendo influenciado por práticas sociais, culturais e contextos de interação. Dessa forma, o papel do docente e o uso de estratégias pedagógicas diversificadas, como os jogos, tornam-se fundamentais para dar sentido à aprendizagem, integrando alfabetização e letramento de forma significativa e conectada à realidade dos educandos.

Além de estimular autoestima e senso de pertencimento, o jogo também funciona como reforço pedagógico, especialmente para alunos que apresentam maiores limitações no processo de alfabetização. Ao articular linguagem, regras, cognição, afetividade e socialização, esse recurso potencializa aprendizagens duradouras.

Carneiro (1998 p. 96) reforça que “o jogo cria uma predisposição para aprender, porque desafia, liberta, enquanto normatiza, organiza e integra”. Assim, a aprendizagem acontece de forma natural, sem a pressão da escolarização formal, tornando-se mais significativa. O diferencial do “jogo didático” está na intencionalidade pedagógica, voltada ao aprendizado de conteúdos específicos e cabe ao professor selecionar e adaptar os jogos conforme a realidade da turma, explorando sua criatividade e considerando os recursos disponíveis.

DESENVOLVIMENTO



Faz-se cada vez mais necessário utilizar e abordar teoricamente metodologias pedagógicas que integrem a dinâmica dos jogos nas práticas de ensino aprendizagem. Por isso elaboramos 4 vivências que utilizassem jogos, despertando a busca constante de novas aprendizagens, visto que os alunos que frequentam a EJA são alunos que precisam de incentivos que os motivem a continuar os estudos. As Vivências da Sequência Didática para refletir o Dia do Estudante com o eixo central nos jogos na alfabetização e no letramento, onde valoriza as palavras como construção de sentido, suas singularidades e potencial transformador.

A primeira vivência da sequência fizemos a aplicação das diagnoses, para identificar o nível de escrita dos estudantes, a segunda vivência contou, infelizmente, com a presença de apenas quatro alunas. O tema escolhido para a aula foi o Dia do Estudante, trabalhado a partir da proposta “Cartas das Palavras Vivas”. Iniciamos perguntando se as estudantes sabiam o que estava sendo comemorado naquela data e, em seguida, promovemos uma breve conversa sobre a importância de sua presença na escola e de se reconhecerem como protagonistas do processo de aprendizagem.

Após esse momento inicial, distribuímos algumas imagens (mesa, lápis, quadro, entre outras), pedindo que cada uma relacionasse o objeto a memórias ou experiências, seja do momento atual, seja de vivências no ensino regular. Essa etapa possibilitou que as estudantes estabelecessem conexões afetivas e refletissem sobre a função dos objetos em seu cotidiano escolar. Ao final de cada discussão, uma aluna era convidada a escrever a palavra correspondente no quadro, reforçando a associação entre oralidade, memória e registro escrito.

No segundo momento da aula, organizamos a turma em duplas para jogar o jogo da memória, que consistia em relacionar as imagens às palavras. A dinâmica buscou, além de estimular a concentração e o raciocínio, favorecer o reconhecimento da escrita correta das palavras e ampliar o contato com diferentes formas de linguagem. A atividade gerou momentos de interação, colaboração e troca entre as estudantes, contribuindo para o fortalecimento da aprendizagem de maneira lúdica e significativa, durou em torno de 1h e 30 minutos de aula.

A terceira vivência seguiu a mesma proposta metodológica, retomando as discussões do dia anterior. Dessa vez, tivemos a presença de mais dois alunos, o que ampliou a troca entre os participantes. Para dar continuidade, utilizamos o jogo do Bingo das Palavras Vivas. Inicialmente, escrevemos algumas palavras no quadro e abrimos um diálogo sobre a importância de estarem na escola, questionando também os motivos que os levaram a frequentar



a EJAI.

As respostas foram diversas, mas destacaram-se razões relacionadas à busca por autonomia em diferentes áreas da vida: não depender de outras pessoas no ambiente de trabalho, conseguir ler placas e itinerários de ônibus, compreender a leitura da Bíblia, entre outras situações cotidianas. Esse momento de fala e escuta coletiva possibilitou que cada estudante refletisse sobre seu próprio percurso e reconhecesse o valor da escolarização em seu processo de emancipação.

Na sequência, demos início ao bingo utilizando palavras geradoras ligadas à identidade do estudante da EJAI. O jogo, além de promover um momento de descontração, reforçou o contato com a escrita e favoreceu a associação entre oralidade e registro. No segundo momento da aula, cada aluno foi convidado a escolher uma das palavras discutidas e elaborar uma frase simples a partir dela. O exercício permitiu que expressassem seus desejos e perspectivas de vida em frases como: “Meu sonho é ler a Bíblia”. Assim, a atividade integrou ludicidade, reflexão e produção escrita, respeitando o nível de cada participante e fortalecendo o vínculo entre a aprendizagem e os projetos pessoais de cada um.

No quarto dia de vivência, realizamos a culminância, intitulada “Nunca é tarde para aprender”. No primeiro momento da aula, propusemos o jogo da forca utilizando algumas palavras já discutidas nas aulas anteriores, como coragem, paciência, aprender e sonho. A atividade possibilitou que os estudantes refletissem sobre a posição e a função de cada letra dentro da palavra, exercitando tanto a leitura quanto a escrita de maneira lúdica. Além disso, foi um espaço de retomada dos aprendizados anteriores, favorecendo a consolidação do vocabulário trabalhado.

No segundo momento, entregamos uma folha A4 para que cada aluno escolhesse uma das palavras trabalhadas ao longo dos três dias e, a partir dela, escrevesse uma frase relacionada às reflexões sobre ser estudante da EJAI. As orientações buscavam provocar perguntas norteadoras, como: Por que decidiu voltar a estudar? O que significa ser estudante hoje na sua vida? Qual o sonho que o trouxe até aqui? Esse exercício de escrita individual incentivou a expressão da identidade de cada estudante e permitiu que articulassem suas experiências pessoais com o processo de escolarização.

Em seguida, reunimos as produções em um cartaz coletivo, acompanhado por fotos registradas durante as vivências, com o título em destaque: “Nunca é tarde para aprender”. O cartaz foi fixado na sala de aula, de modo que os alunos possam revisitá-lo sempre que



desejarem, servindo como memória viva do percurso realizado e como estímulo para a continuidade dos estudos. A culminância, portanto, não apenas encerrou o ciclo de atividades, mas também reforçou o sentido de pertencimento, valorização da trajetória e reconhecimento do potencial transformador da educação ao longo da vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou refletir sobre os desafios e possibilidades da alfabetização de jovens, adultos e idosos no contexto da EJAI, articulando teoria e prática a partir da observação e da aplicação de vivências pedagógicas com a utilização de jogos. A experiência realizada evidenciou que, embora as práticas tradicionais ainda se façam presentes e desempenhem um papel estruturante, elas nem sempre são capazes de atender à diversidade e às especificidades dos sujeitos da EJAI, que carregam histórias, saberes e motivações próprias.

As vivências desenvolvidas com o uso de jogos demonstraram o potencial das metodologias inovadoras para promover aprendizagens mais dinâmicas, significativas e inclusivas. Ao integrar ludicidade, diálogo e valorização da experiência de vida dos estudantes, foi possível observar maior engajamento, fortalecimento da autoestima e reconhecimento da escola como espaço de pertencimento e emancipação. Nesse sentido, a pesquisa confirmou a relevância das contribuições de autores como Paulo Freire, Gadotti e Pimenta, que defendem uma educação centrada no diálogo, no respeito aos saberes prévios e na construção coletiva do conhecimento.

Compreendemos, portanto, que o caminho entre o tradicional e o inovador não deve ser visto como uma oposição excludente, mas como uma possibilidade de diálogo pedagógico, em que o professor, com sensibilidade e intencionalidade, pode articular diferentes recursos e estratégias para potencializar o processo de alfabetização e letramento. A experiência com a turma observada reafirma que nunca é tarde para aprender e que a EJAI, ao reconhecer os sujeitos em sua singularidade, pode se tornar um espaço de transformação pessoal e social.

Por fim, este estudo reforça a necessidade de ampliar as discussões e práticas que considerem o papel da inovação metodológica no ensino de jovens, adultos e idosos, sem perder de vista a importância das tradições pedagógicas que estruturam o fazer docente. O desafio, portanto, é equilibrar essas dimensões, construindo um ensino que seja, ao mesmo tempo, crítico, acolhedor e emancipador.



REFERÊNCIAS

- ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton; et al. **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. Campinas: Autores Associados, 2006.
- ARROYO, Miguel Gonzalez. **Ofício de mestre: imagens e autoimagens**. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.
- CARNEIRO, Maria Angela Barbato. **O jogo: uma sugestão de trabalho para o curso noturno**. São Paulo, 1998.
- FERREIRO, Emília. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999. vol. 2.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GADOTTI, Moacir. **Pedagogia da prática: uma abordagem freiriana**. São Paulo: Cortez, 2001.
- WEFFORT, Madalena Freire. **Educador Educador Educador: Educando o olhar da observação**. São Paulo, 1996. p. 45-48.
- SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2021.
- PIMENTA, Selma Garrido (coord.). **Educação de jovens e adultos: sujeitos, saberes e práticas**. São Paulo: Cortez, 2013.

