



INSTITUTO FEDERAL
Rondônia



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia

SILVIA PEREIRA DOMINGUES

**O ENSINO DE BIOLOGIA DE FORMA LÚDICA NA EDUCAÇÃO
DE JOVENS E ADULTOS (EJA)**

CACOAL
2018

SILVIA PEREIRA DOMINGUES

**O ENSINO DE BIOLOGIA DE FORMA LÚDICA NA
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)**

Artigo apresentado à Pós Graduação Ensino, Ciência e Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia, como requisito para a obtenção do título de Especialista em Ensino, Ciência e Matemática.

Orientadora: Aline Gomes Lopes Pinheiro

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO, com

Domingues, Sílvia Pereira.
Ensino de biologia de forma lúdica na educação de jovens e adultos
(EJA)
/ Sílvia Pereira Domingues, Cacoal-RO, 2018.
18 f.

Orientador(a): Aline Gomes Lopes Pinheiro.

Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-graduação Lato Sensu em
Ensino de Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias) –
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia -
IFRO, Cacoal-RO, 2018.

1. Lúdico. 2. Educação de Jovens e Adultos. 3. Jogos
Pedagógicos. I. Pinheiro, Aline Gomes Lopes (orient.). II. Instituto
Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO.
III. Título.

dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

Bibliotecário(a) Responsável: Fernanda de Oliveira Freitas Cavalcante, CRB-11/762 (Campus Cacoal)



O ENSINO DE BIOLOGIA DE FORMA LÚDICA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

Silvia Pereira Domingues
silviabio18@gmail.com

Aline Gomes Lopes Pinheiro
Departamento de Apoio ao Ensino
aline.gomes@ifro.edu.br

Resumo

A EJA tem por objetivo possibilitar a aprendizagem e a qualificação permanente, proporcionando uma formação ampla com autonomia dos educandos. Os conteúdos de biologia estudados em sala de aula precisam ser abordados com uma estratégia metodológica que façam com que estes se tornem interessantes para os alunos da EJA. Este trabalho tem por objetivo expor de forma sucinta a importância do ensino de biologia de forma lúdica na EJA. O trabalho realizado se enquadra na metodologia de pesquisa bibliográfica, com o intuito de fazer um levantamento e análise de um conjunto de trabalhos, na tentativa de construção de uma base de conhecimento, alicerçada na análise comparativa de vários trabalhos. Os jogos pedagógicos proporcionam o desenvolvimento crítico dos alunos, pois estes buscam o conhecimento de uma forma mais espontânea, facilitando a compreensão do conteúdo que está sendo trabalhado dentro de sala de aula de uma forma mais divertida e atraente aos alunos, fazendo com que o desenvolvimento da aprendizagem seja feito de uma forma mais dinâmica. Conclui-se que os jogos pedagógicos no ensino de biologia da EJA merecem um espaço e um tempo maior na prática pedagógica do cotidiano escolar dos professores, pois estes contribuem para um desenvolvimento do ensino e aprendizagem do aluno.

Palavras chave: Lúdico; Educação de Jovens e Adultos; Jogos Pedagógicos.

Abstract

The EJA is designed to enable learning and permanent qualification, providing extensive training with autonomy of learners. The contents of studied biology in the classroom need to be approached with a methodological strategy that make these become interesting for students of adult and youth education. This work aims to expose briefly the importance of biology teaching of playful way in the EJA. The work falls into the research methodology of bibliographic research, in order to make a survey and analysis of a set of works, in an attempt to build a base of knowledge, based on comparative analysis of various jobs. The educational games provide the critical development of the students as they seek knowledge in a more spontaneous, facilitating the understanding of the content that is being worked in the classroom more fun and attractive to students, making the development of learning is done in a more dynamic way. It is concluded that the educational games in biology teaching of adult and youth education deserve a space and a time in practice every day pedagogical teachers' school, as these contribute to a development of teaching and student learning. **Keywords:** playful, adult and youth education, educational games.

1. INTRODUÇÃO

Quando se trabalha com educação de jovens e adultos é possível perceber que muitos não tiveram oportunidades de estudos, por condições financeiras, e terem que começar a trabalhar ainda muito jovens, gravidez na adolescência entre outros fatores relacionados a estrutura familiar. Fazendo com que muitas pessoas não terminassem seus estudos na idade convencional, como consequência a isto há um número significativo de analfabetos no Brasil (MACIEL, GONÇALVES e BARROS, 2016), de acordo com o IBGE (2007), constatou que 10,1% da população brasileira, com 15 anos ou mais, não sabem ler e escrever.

Com isso o Ministério da Educação (MEC) criou em 2008 a Educação de Jovens e Adultos (EJA), da qual é uma especialidade da Educação Básica nos períodos do Ensino Fundamental e Ensino Médio que está em pauta na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº 9.394/96 (BRASIL, 1996).

A EJA tem por objetivo possibilitar a aprendizagem e a qualificação permanente, proporcionando uma formação ampla com autonomia dos educandos e enquanto modalidade de ensino tem por objetivo a transmissão de conteúdos, dando prioridade ao desenvolvimento de capacidades cognitivas (LOPES e FERREIRA, 2015).

Quando se fala em ensino de Ciências na EJA, este exige que haja uma investigação sobre os aspectos importantes para o trabalho pedagógico, como as necessidades de aprendizagem dos alunos, de como estes edificam o conhecimento e como organizam os conhecimentos introdutórios aos saberes

científicos(VILANOVA e MARTINS, 2008).Com isso se torna essencial o processo de reflexão, compreensão e investigação de novas experiências (LOPES e FERREIRA, 2015).

As metodologias pedagógicas lúdicas em sala de aula são um meio significativo de socialização que transforma o pensamento conservador do aluno e o desperta para vivenciar novos meios de aprendizado na construção do conhecimento, uma vez que brincadeiras e jogos didáticos facilitam um espaço de motivação, integração e prazer fazendo com que a linguagem científica se torne de fácil compreensão, levando o aluno a absorver conceitos sem a percepção de que esta sendo ensinado (MIRANDA, 2001).

Os conteúdos de biologia estudados em sala de aula precisam ser abordados com uma estratégia metodológica que façam com que estes se tornem interessantes para os alunos da EJA, tendo como ponto de vista que esses assuntos devem ser coerentes com o cotidiano do aluno (MACIEL, GONÇALVES e BARROS, 2016). Com isso este trabalho tem por objetivo expor de forma sucinta a importância do ensino de biologia de forma lúdica na EJA.

O trabalho realizado se enquadra na modalidade de pesquisa bibliográfica, da qual é aquela que se realiza, segundo Severino (2007), a partir do:

[...] registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utilizam-se dados de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (SEVERINO, 2007, p.122).

Como também é uma pesquisa qualitativa que, de acordo Denzin e Lincoln (2006), é formada a partir de um questionamento interpretativo do mundo, da qual seus pesquisadores analisam as coisas em seus cenários naturais, com o intuito de compreender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem.

Primeiramente foi feita a escolha do tema e delimitação do mesmo. Para que fosse realizada a pesquisa bibliográfica foram utilizados sites de

universidades, bancos de dados bibliográficos e biblioteca digital, como o *Scielo*, artigos digitalizados em Congressos e Simpósios, como também de sites específicos relacionados ao tema como o Ministério da Educação, sendo estes considerados fontes confiáveis no meio acadêmico, assim o trabalho apresentou como principal fonte de obtenção de dados o meio digital. Todo o material para a realização do trabalho foi selecionado de forma específica, tendo como foco o tema do qual foi tratado. Com isso foi realizada toda a análise do material obtido, leitura crítica e estruturação de todo conhecimento adquirido no decorrer do trabalho para a elaboração do artigo.

2. EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

A Educação de Jovens e Adultos se fez perceptível no Brasil desde a sua colonização, com alfabetização (catequização) das crianças e adultos indígenas pelos jesuítas, com o intuito de propagar a fé católica e o trabalho educativo (MIRANDA, SOUZA e PEREIRA, 2016). Porém somente no início da década de 1930 que a Educação de Jovens e Adultos teve uma maior visibilidade no cenário educacional do país, quando o governo criou o Plano Nacional da Educação, em 1934, que determinou como dever do Estado o ensino primário integral, gratuito e de frequência obrigatória e extensiva para adultos como um direito constitucional (FRIEDRICH et.al, 2010). Somente nos anos 80 foi possível instaurar a Fundação Nacional para Educação de Jovens e Adultos (Fundação Educar), da qual era vinculada ao Ministério da Educação, que disponibilizava um apoio técnico e financeiro às iniciativas de alfabetização existentes (VIEIRA, 2004).

A EJA é uma modalidade da Educação Básica nas etapas do Ensino Fundamental e Médio, que tem o intuito de ofertar a oportunidade ao estudo a pessoas que não conseguiram terminar os estudos ou não tiveram acesso ao mesmo em idade própria, como também preparar esses alunos para o mercado de trabalho. A oferta de cursos aos jovens e adultos faz com que tenham uma oportunidade educacional apropriada, levando em consideração os interesses dos alunos, suas características, condição de vida e trabalho (RONDÔNIA, 2013).

Quando se fala em educação, inevitavelmente somos remetidos a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei 9.394/96, que em seu título I, Art 1º, menciona que “A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais”, dispondo também em seu § 2º que “A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social”. Com isso esta lei também não deixou de abranger a EJA que dispõe sobre estes em seu Art. 37 e seus devidos parágrafos que:

Art. 37. A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria.

§ 1º Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e de trabalho, mediante cursos e exames.

§ 2º O Poder Público viabilizará e estimulará o acesso e a permanência do trabalhador na escola, mediante ações integradas e complementares entre si.

§ 3º A educação de jovens e adultos deverá articular-se, preferencialmente, com a educação profissional, na forma do regulamento. (Incluído pela Lei nº 11.741, de 2008). (LDB – Lei 9394/96).

A atual compreensão da legislação para a EJA é que esta apresenta uma oportunidade do aluno ter acesso ao ensino que antes não foi oportunizado ou este não teve condições de concluí-lo, contribuindo para uma sociedade com mais igualdade e com diminuição na discriminação. Com isso o objetivo da EJA não é somente proporcionar a escolarização de uma forma específica para aquelas pessoas que não tiveram o acesso ou não conseguiram terminar essa etapa, mas também garantir uma aprendizagem ao decorrer da vida dessas pessoas (LOPES e FERREIRA, 2015).

A EJA fundamentada em um modelo andragógico, mostra distinções em relação a aplicabilidade do conhecimento e do método de ensinar, está pautada nos seguintes princípios:

1. A necessidade em saber a finalidade, o “porquê” de certos conteúdos e aprendizagens;
2. A facilidade em aprender pela experiência;
3. A percepção sobre a aprendizagem como resolução de problemas;
4. A motivação para aprender é maior se for interna

(necessidade individual) e se o conteúdo a ser aprendido for de aplicação imediata; 5. As experiências trazidas pelos educandos (RONDÔNIA, 2013).

Segundo Xavier e Godoy (2018) um ponto importante que é mencionado nas Diretrizes Curriculares da Educação de Jovens e Adultos como também nas Diretrizes Curriculares de Biologia é a valorização da condição da realidade do aluno e seus interesses, respeitar os seus conhecimentos e suas experiências vividas principalmente em relação ao meio trabalhista e social. Xavier e Godoy (2018) também destacam a relevância do estudo da Biologia ser trabalhado de uma forma contextualizada, não sendo trabalhado somente o material de base de Biologia do EJA, assim, não sendo um docente que somente reproduz informações, fazendo com que a aprendizagem seja um desenvolvimento de novos significados em relação ao mundo, em que o discente adquira um conhecimento sistematizado, sem o detrimento dos seus conhecimentos adquiridos pela sua vivência.

2.2. O docente de Biologia no Ensino de Jovens e Adultos (EJA)

De acordo com Maciel, Gonçalves e Barros (2016) acredita-se que a maioria dos discentes da EJA dispõem de uma ampla compreensão do senso comum, com isso a educação com foco neste público necessita ser diferente da educação dada a crianças e adolescentes do ensino convencional. Considerando que o ambiente escolar possui uma grande variedade de pessoas, assim justificando a necessidade de metodologias e materiais específicos para o ensino, tendo em vista que a educação em todas as suas modalidades incentive a reflexão e o diálogo.

O modo de trabalhar a biologia de um jeito contextualizado e criativo é uma premissa apresentada pelos docentes que almejam quebrar os padrões a partir de suas práticas pedagógicas, porém muitas vezes as atuais condições da docência não possibilitam que esse anseio seja realizado e por mais que os docentes estejam engajados para que se tenham cenários que sejam favoráveis para a estimulação de um aprendizado realmente significativo, dos quais são aquelas situações em que o discente possa desconstruir e reconstruir conceitos

de uma forma que seus conhecimentos prévios sejam sensatos, desenvolvido, atualizados e transformados em novas informações (BORBA, 2017).

Segundo Lopes e Sousa (2005) o docente tem um papel muito importante no processo de reintegração dos alunos nas turmas de EJA, por isso, o professor deve ser capaz de analisar o potencial de cada aluno e compreender a realidade do aluno em seu dia a dia, sendo este muito importante para que se tenha sucesso no aprendizado de cada discente adulto.

Porém, infelizmente, ainda há educadores que não levam em consideração a função social da escola no cotidiano de cada aluno, sendo isso imprescindível, pois estes não estão em desenvolvimento, mas se aperfeiçoando para se tornarem cidadãos ativos e críticos perante a sociedade, com isso os docentes do EJA necessitam estar constantemente trabalhando a auto estima dos seus alunos, pois grande parte se encontram desmotivados para a procura de conhecimento (SANTOS e GOMES, 2008).

2.3. O lúdico como auxílio no ensino da biologia no EJA

O Lúdico e a Ludicidade são métodos bastante ovacionados por profissionais que tem o intuito de sair do tradicional e mostrar um contexto mais dinâmico e didático para as aulas de biologia, como o uso de jogos didáticos, jogos interativos e uso de brincadeiras (SANTOS et al., 2016).

Os jogos didáticos são elaborados com o intuito de possibilitar que haja determinados tipos de aprendizagem, sendo este diferente do material pedagógico convencional, por ter o aspecto lúdico (CUNHA,1988).São ferramentas utilizadas para alcançar objetivos pedagógicos específicos, sendo assim uma possibilidade de melhora do desenvolvimento dos estudantes em seu processo de aprendizagem (GOMES e FRIEDRICH, 2001).

Os jogos pedagógicos nem sempre foram vistos como material didático, pois este se encontra relacionado à recreação, com isso ao longo do tempo se deu pouca importância para que fossem incluídos na formação do estudante e nos dias atuais ainda é pouco usado nas instituições de ensino e suas vantagens ainda são desconhecidas por um grande número de docentes (CAMPOS, BARTOLOTO e FELÍCIO, 2003). Porém segundo Miranda (2001) através dos jogos didáticos, podem ser atingidos vários objetivos, sendo estes relacionados

a cognição como o progresso da personalidade e da inteligência que são de extrema importância para a construção do conhecimento; a afeição como o desenvolvimento da estima e da sensibilidade, assim aumentando relacionamentos de afetividade e de amizade; a socialização, pois há a demonstração da vivência em grupo; motivação, pois há o abarcamento do desafio, da ação e a curiosidade é instigada; e a criatividade.

Com isso, segundo, Campos, Bartoloto e Felício (2003) os jogos didáticos ganham espaço como um instrumento para a aprendizagem, do mesmo modo que também oferecem estímulos à atenção dos alunos, desenvolvendo diferentes níveis de experiência social e pessoal, também auxilia na construção de novas descobertas, promovendo e enriquecendo sua personalidade e representando um instrumento pedagógico que faz do docente um condutor de aprendizagem. Campos, Bartoloto e Felício (2003) ainda citam que os jogos podem ser usados como fomentador de aprendizagem das práticas escolares, fazendo com que o aluno tenha uma certa afinidade com o conhecimento científico, assim levando estes a ter um aprendizado mais perto da elucidação de problemas que podem ser próximos da realidade que o ser humano já enfrentou ou enfrenta diariamente.

É muito comum em meio aos estudantes, o entendimento de que a Biologia é uma disciplina difícil, com muitos conceitos e termos extremamente técnicos, com isso acreditam que só conseguirão aprender através da memorização das informações, assim se preocupam somente com coisas específicas, fazendo com que não haja um real entendimento do conceito e dos processos biológicos, como também ainda se tem a ideia de que os conteúdos são úteis somente para o alcance da nota de aprovação nas avaliações, tem-se o entendimento de que o conhecimento é algo descartável (XAVIER e GODOY, 2018).

As práticas pedagógicas lúdicas têm sido consideradas e apresentadas por alguns professores como as metodologias mais apropriadas para o ensino, sendo que a procura destas são sempre no ponto de vista de contribuir para um ensino de Ciências e Biologia mais eficiente e dinâmico (SANTOS et al., 2016). Pois segundo Falkemback (2007) as atividades e os jogos para estimular a imaginação e as habilidades mentais, toda atividade lúdica satisfaz, é um entretenimento, envolve a atenção do aluno, incentiva e se ensina com uma

capacidade maior, pois as informações são passadas de várias formas, com isso há um estímulo de vários sentidos ao mesmo tempo sem que seja cansativo.

Falkemback (2007) também cita que em um jogo a quantidade de informação pode ser consideravelmente maior, os apelos sensoriais conseguem ser ampliados, fazendo com que os alunos tenham mais interesse, facilitando a absorção da informação e possibilitando uma aprendizagem mais fácil e rápida, com isso pode-se dizer que toda atividade lúdica pode ser um recurso que facilita o desenvolvimento de ensino e aprendizagem.

Com isso amparada pela LDB, a EJA atrai uma atenção significativa, pois é uma modalidade de ensino que ajuda na educação das pessoas que por algum motivo não puderam concluir a vida escolar (PEREIRA, et al., 2016). Assim permanecendo um longo período afastados dos estudos, seus pensamentos críticos estão debilitados, fazendo com que tenham uma dificuldade de aprendizagem no decorrer das aulas ministradas em sala de aula convencional (BERNARDIM, 2008). Desta forma o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem na EJA necessita de métodos de ensino diferenciados e que chamem mais a atenção destes alunos, tornando assim mais fácil a compreensão do conteúdo (PEREIRA, et al., 2016).

Porém, segundo Mota (2014), é preciso que as atividades lúdicas sejam voltadas para situações reais do dia a dia dos discentes do EJA, para que esta passe a ser um recurso que realmente ajude a sanar os problemas de aprendizagem, assim os docentes são os encarregados de fazer o intermédio do conhecimento educacional com o conhecimento que já foram adquiridos pelos alunos do EJA.

3. 4. Possibilidades do lúdico no EJA

Rodrigues (2011) realizou um estudo com alunos do 3º ano do ensino médio da Educação de Jovens e Adultos em uma escola de Ensino Médio, do qual este aplicou um jogo intitulado “Adivinhe o que é” a uma turma do 3º ano do EJA, do qual foi realizado em duas aulas de 45 minutos com uma. A turma foi dividida em duas equipes com a intenção de facilitar a interação entre os alunos e dos alunos com o conteúdo do jogo, onde estes compuseram suas equipes por livre escolha para responder perguntas sorteadas em cartões sobre o sistema

digestivo humano, onde cada equipe elegia um participante que foi responsável por retirar de um saco de tecido um cartão de pergunta por rodada, este podendo ser vermelho, amarelo ou laranja. A cada rodada o representante lia a pergunta em voz alta e as equipes tinham um minuto para responder a questão, sendo permitido fazer consulta no livro de biologia, onde os integrantes tinham que dar a resposta, sendo esta correta ou não e justificar a resposta. Após o término do jogo foi realizado a aplicação de um questionário avaliativo do jogo para a professora e aos alunos.

Como resultado da pesquisa Rodrigues (2011) concluiu que o aprendizado do conteúdo sobre o Sistema Digestivo humano tornou-se mais agradável e proveitoso, pois houve a interação entre todos os participantes, como também os alunos tiveram uma participação ativa no desenvolvimento de realização do jogo pedagógico, porém para admiração dos envolvidos na pesquisa, um grande número de alunos que responderam o questionário avaliativo do jogo informou que não conheciam jogos pedagógicos, sendo a primeira vez que o utilizava, porém também informaram que gostaram do jogo desenvolvido e que este tornou a aprendizagem do conteúdo mais fácil. Ao responder o questionário a professora informou que já havia utilizado jogos didáticos em suas aulas e que aplicaria o jogo utilizado como pesquisa em outras turmas e o adotaria como ferramenta coadjuvante no ensino de Biologia porque é dinâmico, movimentava a turma e promove o aprendizado.

A partir dos jogos pedagógicos lúdicos realizados nos estudos pode-se perceber que os alunos passam a ter mais interesse no conteúdo que está sendo ministrado, com isso a absorção de conhecimento se faz de forma divertida e descontraída, tornando assim as aulas menos monótonas.

Em um estudo realizado por Lustosa e Barros (2014) onde este foi desenvolvido em uma turma do 7º ano do ensino fundamental EJA no município de Lagoa Seca/PB, sendo utilizado o método de pesquisa qualitativa onde o jogo didático pedagógico teve o intuito de trabalhar os conceitos e as características gerais dos animais peçonhentos. O jogo foi intitulado de “Animais peçonhentos”, consistindo este de dezoito cartas, sendo que nove continham imagens de diversos animais: peçonhentos, não peçonhentos e venenosos e as outras nove cartas possuíam as descrições ou características correspondentes a cada imagem do jogo. Para a realização da atividade a turma foi dividida em dois

grupos e as cartas colocadas de forma alinhada em uma superfície plana, tornando possível os participantes desvirarem duas cartas em cada rodada, a fim de formarem pares correspondentes com imagem e descrição do animal, sendo que o jogo termina quando todas as cartas forem reveladas. Foram aplicados dois questionários de sondagem, um antes do teste para análise do conhecimento prévio dos alunos e um após o teste para avaliar o que foi aprendido.

Como resultado, Lustosa e Barros (2014) puderam analisar que a partir da sensibilização ambiental de forma lúdica, os alunos ampliaram seus conhecimentos sobre os animais peçonhentos e não peçonhentos e venenosos, podendo estas informações contribuir para que sejam evitados acidentes ofídicos, como também a extinção desses animais por medo ou perseguição, influenciando de forma positiva na formação de pessoas críticas e atuantes na sociedade em harmonia com os seres vivos do planeta. Os autores também concluíram que a junção do lúdico com o ensino aumenta o desenvolvimento dos discentes, assim como facilita o entendimento e a compreensão dos alunos do EJA.

Os jogos pedagógicos também proporcionam o desenvolvimento crítico dos alunos, pois estes passam a buscar o conhecimento de uma forma mais espontânea, assim facilitando a compreensão do conteúdo que está sendo trabalhado dentro de sala de aula.

Neves, Souza e Arrais (2014) realizaram um estudo aplicando um jogo didático intitulado “No mundo das plantas” com o objetivo de mostrar a importância das angiospermas. Foram confeccionadas cartas das quais foram divididas em categorias pertencente a cada órgão da planta, sendo estes: raiz, caule, folha, flor, fruto e semente, onde havia doze figuras de plantas e trinta e seis cartas com as informações de cada órgão, levando a um total de 48 cartas. Para a realização do jogo a sala foi dividida em grupos com até cinco participantes e foi feito um sorteio para decidir qual aluno começaria o jogo. Em seguida as cartas foram distribuídas de uma forma que cada jogador possuísse quatro cartas, mantendo-as em sua mão de forma oculta aos adversários. Depois que as cartas foram distribuídas, o primeiro jogador iniciou o jogo, retirando uma carta do monte do baralho e descartando outra. O objetivo do jogo é reunir quatro cartas que constituíam a figura e as características daquele órgão, assim ganhando

o jogo quem reunir primeiro. Para a tabulação dos dados foram aplicados testes antes e depois do jogo para análise do aprendizado.

Em conclusão do estudo Neves, Souza e Arrais (2014) puderam constatar que a aplicação dos jogos didáticos permite mostrar que esta estratégia tem sido muito eficiente dentro do desenvolvimento do ensino e da aprendizagem, que através do jogo pedagógico foi possível aguçar a curiosidade dos alunos. Como também puderam perceber a reflexão positiva dos alunos durante a atividade.

Com isso se mostra que é importante o docente repensar sua prática pedagógica, reformulando-a para que suas aulas se tornem mais atraentes e dinâmicas para os alunos, sendo que o professor é um estimulador da aprendizagem quando se trabalha em sala de aula com um material didático diferenciado, mas sempre levando em consideração que os métodos utilizados pelos professores têm o seu valor e por esse motivo os jogos didáticos pedagógicos não os substituem, estes são apenas instrumentos metodológicos coadjuvantes no processo de aprendizagem do ensino de Biologia (RODRIGUES, 2011).

Os jogos pedagógicos lúdicos fazem com que as aulas sejam mais divertidas e atraentes aos alunos, fazendo com que o desenvolvimento da aprendizagem seja feito de uma forma mais dinâmica. Com isso o aluno busca o conhecimento, absorve as informações e criam opiniões sobre o tema trabalhado de uma forma que o próprio discente não percebe todo o aprendizado que está adquirindo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos dados apresentados no decorrer do trabalho, notou-se que quando se apresenta algo diferente para os alunos em sala de aula, estes se sentem estimulados e convidados a aprendizagem, com isso, ao associar aspectos lúdicos aos cognitivos, os jogos pedagógicos são uma importante estratégia para o ensino e para a aprendizagem de conceitos complexos e abstratos, possibilitando uma motivação interna, o raciocínio, a interação entre os alunos, a argumentação e a interação entre alunos e professores.

A EJA é uma modalidade de ensino que ajuda no processo de educação das pessoas que por algum motivo não puderam concluir sua vida escolar,

assim, permanecendo um longo período afastados dos estudos, com isso seus pensamentos críticos estão debilitados, fazendo com que muitas vezes tenham dificuldades para aprender o conteúdo ministrado em sala de aula. Diante disso é necessário que haja métodos de ensinamentos diferenciados para que se torne o conteúdo de fácil compreensão e que chame a atenção dos alunos, sendo um incentivo ao aprendizado.

Conclui-se que os jogos pedagógicos merecem um espaço e um tempo maior na prática pedagógica do cotidiano escolar dos professores, pois estes contribuem para um desenvolvimento do ensino e aprendizagem do aluno da EJA, pois possibilitam uma maior socialização entre os colegas de sala, uma melhor fixação e revisão do conteúdo e uma prática que foge do cotidiano da sala de aula convencional.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERNARDIM, M. L. **Educação do trabalhador: Da escolaridade tardia à educação necessária.** Guarapuava: Unicentro, 2008.

BORBA, R. C. N. **A prática pedagógica na Educação de Jovens e Adultos: reflexões a partir de um relato de experiência sobre ensino de genética.** Cadernos da Educação Básica, vol. 1, n. 3, janeiro 2017.

BRASIL. Censo IBGE. **Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2007/2015.** Disponível em <<https://brasilemsintese.ibge.gov.br/educacao/taxa-de-analfabetismo-das-pessoas-de-15-anos-ou-mais.html>>. Acessado em: 3 de agosto de 2018.

BRASIL. LDB – LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL. **Lei Federal nº 9.394/96.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acessado em: 3 de agosto de 2018.

CAMPOS, L. M. L; BORTOLOTO, T. M; FELÍCIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.** Cadernos dos Núcleos de Ensino, São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>>. Acessado em 3 de agosto de 2018.

DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FRIEDRICH et.al. **Trajetória da escolarização de jovens e adultos no Brasil: de plataformas de governo a propostas pedagógicas esvaziadas.** Ensaio: avaliação das políticas públicas educacionais. Rio de Janeiro, v. 18, n. 67, p. 389-410, abr./jun. 2010.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. **A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia.** EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001.

GOMES, A. T; GARCIA, I. K. **Aprendizagem significativa na EJA: uma análise da evolução conceitual a partir de uma intervenção didática com a temática energia.** Investigações em Ensino de Ciências – V19(2), pp. 289-321, 2014.

LOPES, M. R. O; FERREIRA, T. L. **A Educação de Jovens e Adultos e o ensino de Ciências: uma revisão da literatura.** Revista Científica Interdisciplinar. ISSN: 2358-8411 N° 3, volume 2, artigo n° 7, Julho/Setembro 2015.

LOPES, S. P.; SOUSA, L. S. **EJA: uma educação possível.** 2005. Disponível em: <<http://www.cereja.org.br>>. Acessado em 14 de agosto de 2018.

LUSTOSA, M. S; BARROS, A. T. **O ensino de Ciências no EJA através do lúdico: animais peçonhentos.** CINTEDI – Congresso Internacional de Educação e Inclusão. Práticas pedagógicas, direitos humanos e interculturalidade. 2014.

MACIEL, M. M; GONÇALVES, P. B; BARROS, J. D. S. **A utilização de documentários didáticos no ensino de Biologia na EJA da cidade de São José de Piranhas – PB.** Revista de Pesquisa Interdisciplinar, Cajazeiras, v. 1, Ed. Especial. Setembro/Dezembro. 2016.

MIRANDA, L. C. P; SOUZA, L. T; PEREIRA, I. R. D. **A trajetória histórica da EJA no Brasil e suas perspectivas na atualidade.** Seminário de Iniciação Científica – SIC. 2016

MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender.** Ciência Hoje, v.28, 2001.

MOTA, E. A. **O Ensino de Ciências e de Biologia na EJA: trabalhando com o lúdico.** Instituto Federal de Santa Catarina, IFSC, Brasil. 2014.

NEVES, A. L. L. A; SOUSA, G. M; ARRAIS, M. G. M. **A produção de jogos didáticos de botânica como facilitadores do ensino de ciências na EJA.** Revista da SbenBio, Numero 07. Outubro de 2014.

PEREIRA, R. J. B; PINTO, M. R. L; SANTOS, I. C. P; NOGUEIRA, I. R; AGUIAR, A. S; FERREIRA, J. S. S; SILVA, L. P; BRANDÃO, C. L. S; SOUSA, E. T. F; RIBEIRO, J. M. S; HAGER, A. X; AZEVEDO, M. M. R; FREITAS, E. N. A. **Utilização de metodologias lúdica e tradicional no ensino de Biologia na**

modalidade EJA em escola pública do Município de Santarém-PA. 7º Congresso Brasileiro de Extensão Universitária. 07 a 09 de Setembro de 2016.

RONDÔNIA – GOVERNO DO ESTADO DE RONDONIA. **Educação de Jovens e Adultos – EJA. Ensino Fundamental e Ensino Médio.** Secretaria do Estado da Educação. Referencial Curricular de Rondônia, 2013.

RODRIGUES, M. A. N. **Atividades Lúdicas como Coadjuvantes da Aprendizagem em Biologia.** Centro Universitário de Brasília – UniCEUB. Faculdade de Ciências da Educação e Saúde – FACES. Brasília, 2011.

SANTOS, L. V.; GOMES, S. F. L. **A dificuldade de aprendizagem na EJA no ensino médio. Ciência & Consciência.** Revista de Iniciação Científica do CEULJI/ULBRA. vol. I, 2008.

SANTOS, W. H. L; PINO, J. C; SÁ-SILVA, J. R; PINHEIRO, R. S. **A ideia do lúdico como opção metodológica no ensino de Ciências e Biologia: o que dizem os tcc dos egressos do Curso de Ciências Biológicas licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul?** Pesquisa em Foco, São Luís, vol. 21, n. 2, p. 176-194. ISSN: 2176-0136.2016.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico.** São Paulo: Cortez, 2007.

VIEIRA, M.C. **Fundamentos históricos, políticos e sociais da educação de jovens e adultos– Volume I: aspectos históricos da educação de jovens e adultos no Brasil.** Universidade de Brasília, Brasília, 2004.

VILANOVA, R.; MARTINS, I. **Educação em ciências e educação de jovens e adultos: pela necessidade do diálogo entre campos e práticas.** Ciência e Educação, v. 14, n. 2. 2008.