

# O USO DE JOGOS DE PALAVRAS CRUZADAS E BINGO DE SÍLABAS NA ALFABETIZAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

*Luciene Guida Cardoso* (SME-RJ e CPII)

[lu\\_guida@hotmail.com](mailto:lu_guida@hotmail.com)

*Aira Suzana Ribeiro Martins* (CPII)

[airasuzana.ribeiromartins@gmail.com](mailto:airasuzana.ribeiromartins@gmail.com)

## RESUMO

Este texto, pesquisa em andamento, cujo objetivo é a produção de material, jogos, para o trabalho em classes de Alfabetização de Jovens e Adultos (EJA). A motivação para a investigação surgiu devido à escassez de materiais disponíveis para o processo de alfabetização de alunos adultos. A estratégia do jogo como ferramenta de aprendizagem é empregada na educação para o desenvolvimento de diferentes habilidades e seu uso, também, torna-se favorável na alfabetização. A pesquisa é fundamentada em teóricos, como Huizinga (2010) e Kishimoto (2011), os quais refletem sobre a alfabetização e a prática pedagógica, permitindo estabelecer relações entre a aprendizagem por meio de jogos educacionais. Considerando que os jogos favorecem a interação e a participação entre os pares no sentido de mitigar possíveis dificuldades da aprendizagem, acredita-se que essa ferramenta possa trazer contribuições para a alfabetização de jovens e adultos. Espera-se, também, que a pesquisa possa auxiliar, especialmente, professores que buscam incentivar a construção da leitura e da escrita numa perspectiva sociointeracionista.

### Palavras-chave:

Alfabetização. Jogos. Educação de Jovens e Adultos.

## ABSTRACT

This text presents part of an ongoing research whose objective is the production of material, games, for work in Youth and Adult Literacy (EJA) classes. The motivation for the investigation arose due to the scarcity of materials available for the literacy process of adult students. The game strategy as a learning tool is used in education for the development of different skills and its use also becomes favorable in literacy. The research is based on theorists, such as Huizinga (2010) and Kishimoto (2011), who reflect on literacy and pedagogical practice, allowing for the establishment of relationships between learning through educational games. Considering that games favor interaction and participation among peers in order to mitigate possible learning difficulties, we believe that this tool may contribute to the literacy of young people and adults. It is also expected that the research can help, especially, teachers who seek to encourage the construction of reading and writing in a socio-interactionist perspective.

### Keywords:

Games. Literacy. Youth and Adult Education.

## **1. Introdução**

Os professores regentes de turmas de Educação de Jovens e Adultos (EJA) lidam com os obstáculos que os alunos têm de vencer diariamente, como cansaço depois de um dia de trabalho, problemas financeiros, falta de alimentação adequada, longa distância entre residência e trabalho, entre outros. Além disso, esses docentes encontram dificuldades relacionadas à grande carência de materiais adequados para o ensino em turmas de EJA. São disponibilizados documentos com orientações para o professor que nem sempre são seguidos, devido à falta de tempo para a confecção dos materiais sugeridos, pois esses docentes não trabalham exclusivamente com turmas de EJA; eles cumprem sua carga horária nas turmas regulares do ensino fundamental ou no setor administrativo do colégio. Dessa forma, nem sempre o material utilizado em turmas de EJA é o mais adequado para os alunos dessa modalidade de ensino. Em virtude da ausência de materiais didáticos que atendessem às necessidades desse público, decidiu-se pesquisar sobre a alfabetização de jovens e adultos com vistas à produção de material didático que esteja adequado a esse segmento da educação. Este texto faz reflexões acerca do trabalho em turmas de EJA e apresenta propostas de materiais mais adequados com a faixa etária e preferências dos estudantes da EJA.

Encontraram-se, na literatura pesquisada, relatos de professores apresentando suas práticas de alfabetização em turmas da Educação de Jovens e Adultos. Entende-se que a alfabetização é o processo inicial à cultura letrada e, por isso, necessita de materiais que articulem o conhecimento escolar à bagagem cultural do estudante a fim de se promover significado e, com isso, a aprendizagem. Silva e Andrade (2007) destacam que a elaboração das atividades não é fácil porque as “boas” situações didáticas exigem coerência aos níveis dos alunos.

Logo, o trabalho em turmas de EJA exige do professor reflexão, estudo e ações planejadas. Ainda, sobre as ações pedagógicas, Leal e Morais (2010) afirmam que são necessárias situações didáticas diversificadas aos níveis de conhecimento do público jovem e adulto, de forma que promovam intervenções adequadas ao objeto de conhecimento. O planejamento das aulas semanais, a seleção e a elaboração de materiais a serem utilizados pelos estudantes necessitam de tempo e de pesquisa para a confecção e as adaptações. Há, também, como já foi comentado, na carga de trabalho do docente da EJA as atribuições do horário diurno; normalmente, o professor completa sua jornada no ensino noturno. Diante da demanda de trabalho, as práticas pedagógicas podem não corres-

ponder às expectativas para o ensino de adultos. Observa-se que os professores elaboram as atividades de acordo com a realidade em que estão inseridos, porém, devido à falta de tempo e à sobrecarga de trabalho, são comuns, professores de EJA recorrerem às práticas tradicionais e não adequadas ao público adulto.

O trabalho pedagógico na Educação de Jovens e Adultos exige que o professor, além de ensinar, proporcionar um ambiente de reflexão, de autoestima e de confiança para indivíduos que durante muito tempo não tiveram acesso ou não puderam continuar seus estudos, ocasionando sentimento de exclusão de seus direitos. Além disso, o trabalho docente nessa modalidade de ensino deve promover a participação e o diálogo entre alunos e professores em uma prática coletiva. As atividades que proporcionam dinamismo às aulas são necessárias, visto que os estudantes chegam à escola cansados e desmotivados.

Segundo Leal e Morais (2010), as atividades de sistematização de leitura e escrita são fundamentais para o avanço do alfabetizando; por isso, elencam-se algumas sugestões para o ato de ler, tais como: estimular as tentativas de leitura, as estratégias de antecipação de leitura do texto, a dedução a partir da leitura de imagens, a localização de palavras ou expressões conhecidas de cor. Os autores também recomendam que os estudantes podem usar o próprio nome como referência para estabelecer a compreensão sonora de outras palavras. Para a escrita, é imprescindível que o professor estimule tentativas de grafia, observação de que a escrita da palavra tem uma ordem e um número de letras a serem dispostas. É necessário também que o aluno observe que no português as palavras são formadas de consoantes e vogais.

Em suas pesquisas de mais de trinta anos, Morais (2007) ressalta que é necessário compreender partes sonoras das palavras para que o indivíduo se alfabetize, ou seja, é importante que o indivíduo adquira a consciência fonológica, que é a habilidade de refletir sobre a estrutura sonora das palavras. Alguns materiais disponíveis servem como recurso para o desenvolvimento da compreensão da leitura e da escrita. No entanto, o docente deve fazer uso desses recursos de forma planejada com objetivos definidos, proporcionando o processo de ensino mais integrado à realidade.

Neste estudo, considerou-se o jogo como material mais adequado para a alfabetização de jovens e adultos, com base na literatura pesquisada.

## 2. *A concepção de jogo*

O conceito da palavra jogo apresenta um amplo campo de significados, sendo necessário atentar-se ao contexto em que está inserido para a compreensão adequada de sua funcionalidade. A definição do termo parece complexa devido à gama de acepções da palavra. Huizinga (2010) assim considera a palavra jogo:

A psicologia e a fisiologia procuram observar, descrever e explicar o jogo dos animais, crianças e adultos. Procuram determinar a natureza e o significado do jogo, atribuindo-lhe um lugar no sistema da vida. A extrema importância deste lugar e a necessidade, ou pelo menos a utilidade da função do jogo são geralmente consideradas coisa assente, constituindo o ponto de partida de todas as investigações científicas desse gênero. (HUIZINGA, 2010, p. 4)

Diante disso, compreende-se jogo como uma atividade cujos conceitos e finalidades são atribuídos segundo o contexto em que está inserido. Nas hipóteses observadas por Huizinga (2010), todas convergem para o ponto em comum: o jogo está relacionado a algo que não é próprio dele e, em seu interior, há sempre uma finalidade biológica. Segundo o autor, todas as perguntas sobre o porquê do jogo e de seus objetivos, têm em suas diversas respostas a tendência de completar-se mutuamente, porém, apesar dessa aproximação em relação à compreensão do conceito de jogo, não se chegaria ao seu verdadeiro conceito.

Para Kishimoto (2011), a dificuldade em definir a palavra jogoreside na variedade de fenômenos que são considerados jogos. Entretanto, dependendo do contexto em que é apresentado, a atividade pode ser considerada jogo ou não jogo. Essa pesquisadora afirma:

Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. (KISHIMOTO, 2011, p. 17)

A palavra jogo pode ter inúmeros significados e características; pode ser considerada uma atividade que mexe com os sentidos, podendo provocar prazer e divertimento. No entanto, é certo de que tem início e fim. Por isso, mesmo que o jogo tenha finalização, ele pode ser jogado novamente, favorecendo diferentes interações que ainda não tenham sido vivenciadas. Sobre esse caráter do jogo, Huizinga (2010) afirma:

Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece com uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja “jogo infantil” ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério... (HUIZINGA, 2010, p. 12-13)

Nesse sentido, o jogo possibilita que seja utilizado em diferentes momentos e configurações de participantes, que experimentarão os benefícios proporcionados num contexto lúdico de investigação e apropriação de conhecimento, desenvolvimento de habilidades e autoconhecimento do jogador. Rocha (2018) argumenta que os jogos elaborados numa perspectiva educacional devem potencializar os conteúdos e habilidades para a aprendizagem. Portanto, o jogo como recurso educacional tem características de criar um ambiente favorável para a aprendizagem significativa e desafiadora.

A definição do termo jogo é complexa, porque as realidades são múltiplas. Por ser uma atividade cultural presente nas sociedades, apresenta diferentes significados e características, que dependem das interpretações e concepções de uso cotidiano e social. O jogo pode ser uma partida que acontece em dupla, em equipe e pode ter o adversário. Quando o jogo é uma disputa, pode ocorrer entre profissionais ou não, numa competição, num trabalho ou pode ser uma atividade realizada por prazer. Pode também ser utilizado como recurso de ensino. Segundo Fialho (2008), os jogos educativos utilizados em práticas pedagógicas, possibilitam o ensino e a aprendizagem e favorecem a construção do conhecimento, por meio de atividades lúdicas e prazerosas que estimularão as capacidades de ação ativa e motivadora.

### ***2.1. O jogo como recurso pedagógico***

Os alunos da modalidade da Educação de Jovens e Adultos que enfrentam as situações cotidianas da vida adulta, ao frequentarem a sala de aula, precisam de estratégias de ensino que tornem a aprendizagem prazerosa, ativa e motivadora. Ou seja, os alunos, após uma jornada de trabalho, diante do cansaço, precisam encontrar na escola, práticas pedagógicas que dinamizem a aprendizagem, logo:

Na Educação de Jovens e Adultos é fundamental que o professor aplique diferentes estratégias e abordagens de ensino a fim de intensificar o aprendizado dos alunos desta modalidade que historicamente, em sua grande parte, apresentam uma série de limitações e dificuldades de aprendizagem. (ROCHA, 2018, p. 64)

Os alunos da EJA têm em suas experiências com a escola histórias de fracasso ou evasão por diversos motivos; logo, as limitações e as dificuldades de aprendizagem fazem parte das características desse público. No entanto, a vontade de tornar-se um cidadão capaz de ter autonomia para uma vida digna motiva mulheres e homens a frequentarem a escola, em geral, no horário noturno.

Portanto, a escolha de jogos educacionais como ferramentas de aprendizagem é pautada nas contribuições potenciais para o processo de ensino e aprendizagem, e é utilizado em diferentes segmentos de ensino por apresentar possibilidades de interação e de desenvolvimento de habilidades. No caso desta pesquisa, busca-se elaborar protótipos de jogos que estimulem a compreensão do sistema escrita alfabético, desmitificando a ideia de que o erro seja algo negativo, minimizando as dificuldades de aprendizagem tão comuns nas turmas de Educação de Jovens e Adultos. Assim, o jogo, nesta pesquisa, tem um caráter construtivo a fim de proporcionar a reflexão e o desenvolvimento da consciência fonológica nos estudantes.

Os jogos propostos encaixam-se nas características definidas por Huinzig (2010), pois se relacionam à linguagem, concebida como um fenômeno cultural, com regras como forma ordenada de agir e um objeto em si, que pode causar fascínio, tensão ou incerteza. Kishimoto (2011) destaca três elementos como níveis de diferenciação atribuídos ao termo jogo: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto.

Diante disso, o professor assume o papel de mediador da aprendizagem, possibilitando ações significativas entre os sujeitos para que se tornem capazes de ler, de interpretar e de produzir textos com autonomia. Oliveira (1998) afirma que o professor é o mediador desse processo, promovendo avanços e utilizando procedimentos, como: demonstração, assistência, fornecimento de pistas e instruções, sendo necessária sua intervenção para o desenvolvimento da aprendizagem.

Para tanto, o uso do jogo como estratégia de ensino modifica a posição do aluno, que deixa de ser o receptor para tornar-se agente do conhecimento. Da mesma maneira, a interação proposital favorece a cooperação, a troca de saberes e o avanço no processo pedagógico. Sob essa perspectiva, Oliveira (1998), em sua obra, apresenta as contribuições de Vygotsky (1984) para o desenvolvimento no processo de aprendizado. Para o teórico russo, o processo de desenvolvimento humano

ocorre nos níveis de desenvolvimento real e de desenvolvimento potencial, isto é, as ações desempenhadas sem ajuda e as tarefas realizadas com auxílio do outro. Esses dois processos são interligados na zona de desenvolvimento proximal, em que o professor, por meio da mediação, promove o desenvolvimento de uma experiência que conduz ao amadurecimento do indivíduo.

As ideias desenvolvidas por Huinzig (2010) aproximam-se das concepções de Vygotsky apontadas por Oliveira (1998), pois ambas apontam a função social da linguagem nas relações interpessoais, que permitem a distinção, a definição e a nomeação de objetos e seres, conhecimentos necessários para a compreensão do mundo. Diante disso, a partir da linguagem e da fala, é possível designar a matéria. Sobre esse aspecto, Oliveira apresenta uma reflexão em torno do pensamento de Vygotsky, conforme mostra o trecho a seguir:

É essa função de pensamento generalizante que torna a linguagem um instrumento de pensamento: a linguagem fornece os conceitos e as formas de organização do real que constituem a mediação entre o sujeito e o objeto de conhecimento. A compreensão das relações entre pensamento e linguagem é, pois, essencial para a compreensão do funcionamento psicológico do ser humano. (OLIVEIRA, 1998, p. 43)

Os conceitos preconizados na cultura da sociedade ajudam a estabelecer a comunicação entre as pessoas. Por isso, um objeto traz consigo uma série de significados e características que o tornam perceptível, ainda que seja uma expressão abstrata.

No contexto educacional, o jogo é um recurso que pode fazer parte da prática pedagógica, em qualquer nível de ensino, como estratégia de aprendizagem, desde que tenha os objetivos específicos bem definidos. Para isso, é importante planejar as ações de ensino, nas quais o jogo oportunize o desenvolvimento dos saberes curriculares aliados ao conhecimento de vida dos estudantes. Com isso, alguns aspectos dos jogos, numa perspectiva educacional, são importantes porque favorecem a interação, a curiosidade e a reflexão para a construção do pensamento.

Sendo assim, o professor deve indagar e estimular os alunos em suas escolhas. Seu papel será de mediador da aprendizagem, favorecendo a participação dos alunos num ambiente de confiança, que oportunize a apropriação do conhecimento.

Para tanto, o jogo deve ser elaborado de modo a atender às expectativas educacionais da modalidade de ensino, tornando-se útil e eficaz

no seu propósito. Com isso, o aluno deixa de ser receptor para tornar-se agente de produção de conhecimento, porque tal ferramenta proporciona a troca de experiências entre os indivíduos, a cooperação, a convivência com o grupo e com as regras a serem compartilhadas. Cordeiro e Barcelos (2015) observam que:

No processo educacional é preciso considerar o aluno como agente da produção do conhecimento, deixando de pensar nele como simples receptor de informações e considerando suas próprias características e seu modo de interagir com os colegas. (CORDEIRO; BARCELOS, 2015, p. 227)

Durante o jogo, é fundamental que o professor, ao fazer a mediação, observe o desenvolvimento dos participantes, a interação entre o grupo e os possíveis questionamentos que surjam. Com isso, o diálogo, a troca de ideias e a revisão de conceitos são estimulados, produzindo novos conhecimentos e preenchendo as possíveis lacunas do processo de aprendizagem. Corroborando essa afirmação, Kishimoto (2011) completa:

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. (KISHIMOTO, 2011, p. 42)

Por ser uma atividade lúdica, o jogo potencializa o pensamento abstrato, desenvolve habilidades como a reflexão e a análise diante do desafio proposto. Para isso, o aluno recorre aos seus conhecimentos prévios e ao conjunto. Com seus pares, elabora hipóteses que podem proporcionar avanços e aquisição de novos conhecimentos. Desse modo, ele percebe que é capaz de aprender através da interação com os colegas ou pela mediação do professor.

Todavia, o jogo é pouco utilizado como recurso didático no ambiente escolar, principalmente, nas turmas da Educação de Jovens e Adultos, por estar associado à ideia de brincadeira e prazer. Essa ferramenta, contrariando esse conceito, tem grande potencial; pode ser utilizada nas diferentes práticas e níveis escolares por contribuir com os processos de ensino e aprendizagem e favorecer, ainda, a compreensão dos conhecimentos de forma participativa e interativa. Assim, bem planejado e com objetivos específicos a atingir, o jogo pode promover o desenvolvimento de ações que favoreçam a aprendizagem e a autonomia.

Diante das características potenciais de aprendizagem do jogo educacional, pesquisou-se a literatura disponível acerca dos temas alfabe-



tização na EJA e jogo e constatou-se a escassez de produção acadêmica com abordagem dessa temática. Foram feitas buscas nos sites da Capes e da SCIELO com as palavras-chave: jogos na alfabetização de Educação de Jovens e Adultos e consciência fonológica na EJA. Como resultado da busca, foram encontrados dois trabalhos de conclusão de mestrado, um de pós-graduação e dois artigos. Sendo assim, o estudo em curso representa uma contribuição para a academia e para a sociedade.

A escolha do jogo no processo de alfabetização e letramento na turma de Jovens e Adultos assenta-se pelas possibilidades e condições para a aprendizagem prazerosa, participativa e reflexiva. Para tanto, é importante conhecer as especificidades do público-alvo para a elaboração dos protótipos dos jogos que objetivam ações discentes como: questionar, refletir, elaborar e construir o conhecimento. Kishimoto (2016) define o jogo educativo em dois sentidos a saber:

1. *sentido amplo*: como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento geral da criança; e
2. *sentido restrito*: como material ou situação que exige ações orientadas com vistas à aquisição ou ao treino de conteúdos específicos ou de habilidades intelectuais. No segundo caso recebe, também, o nome de jogo didático. (KISHIMOTO, 2016, p. 23) (grifos da autora)

O jogo educativo que será desenvolvido e avaliado na pesquisa tem o sentido restrito, por buscar desenvolver habilidades intelectuais. Desse modo, a partir do jogo, será possível compartilhar saberes na troca entre os pares, desenvolver as estratégias pessoais para a resolução de problemas, ampliar a capacidade de observação em relação ao conhecimento e o fortalecimento da interação social.

Os jogos adequados para o trabalho em classes de alfabetização de jovens e adultos visam a auxiliar no desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita, como palavras cruzadas e bingo de sílabas. O intuito é alfabetizar por meio de jogos que contribuam para o desenvolvimento da consciência fonológica, priorizando a linguagem como parte da cultura, as regras do sistema de escrita alfabético e o objeto, jogo, que se materializa fisicamente em material como, por exemplo, papelão ou papel-cartão.

O jogo é uma ferramenta que pode auxiliar o professor nas práticas pedagógicas com a efetiva participação dos alunos, proporcionando diferentes experiências, nas quais se exercita o diálogo, a escuta e a troca sem a preocupação com certo ou errado. Para Kishimoto (2011), o jogo é

uma experiência exitosa e significativa, que favorece a autodescoberta, a assimilação e a integração por meio das vivências. O uso do jogo como ferramenta de ensino contribui para a reflexão do conhecimento apresentado por meio da interação entre aluno e professor. Seguem os quatro tipos de interações provocadas pelo jogo, na concepção de Ide (2008 *apud* KISHIMOTO, 2011):

1. Nível mais elevado: ocorre entre indivíduos em posições assimétricas do ponto de vista da competência, prestígio e poder; estes indivíduos exercem uma ação recíproca, ou seja: a ação de A tem efeito sobre B, que a devolve a A. se a interação implicar mais de dois indivíduos funcionará pelo mesmo princípio de mudança, voltando seu efeito sobre o elemento de origem.
2. Nível menos elaborado: a interação desencadeada pelo jogo situa-se na troca ou na relação, cujo retorno da ação não é assegurado.
3. Posição de indivíduos que agem paralelamente sobre um mesmo referente.
4. Posição de indivíduos que agem paralelamente sobre referentes diferentes. (IDE, 2008 *apud* KISHIMOTO, 2011, p. 108-9)

Os jogos a serem elaborados, a priori, enquadram-se à interação do nível mais elevado, porque os participantes da alfabetização da EJA apresentam níveis diferentes de escolarização, sendo alguns completamente analfabetos. Dessa forma, esse tipo de interação poderá possibilitar o progresso pela ação recíproca.

## **2.2. O jogo na alfabetização**

O recurso tem características de estimular o pensamento crítico numa perspectiva de interação entre alunos e professor. Com isso, a atividade lúdica contribui para que o aluno experimente, descubra, questione, erre e acerte e, nas dificuldades, tenha a mediação do professor ou de um colega com mais conhecimento do assunto. Na interação com o outro, a aprendizagem ganha sentido e facilita a apreensão dos aspectos abordados no ensino. Dessa forma, o jogo pode ser uma estratégia com características que permitam ao participante ser desafiado e engajado para atingir os objetivos propostos.

Para isso, parte-se do pressuposto de que o jogo favorece o diálogo e a construção de conhecimento entre os pares, dinamizando a participação e a reflexão acerca do desafio proposto. O aluno torna-se protagonista/agente do processo de aprendizagem fazendo uso da língua, pela

interação com o jogo, a fim de experimentar e testar hipóteses sobre a leitura e a escrita. A escolha dessa ferramenta de ensino, assim, tem como propósito encorajar os participantes a desenvolverem suas potencialidades sem a preocupação com acertos e erros, tornando-os capazes de elaborar o pensamento reflexivo acerca das unidades linguísticas que formam a palavra. Nesse sentido, Kishimoto (2016) reflete sobre a possibilidade da utilização de jogos na sala de aula, indicando como benefícios do jogo os conhecimentos adquiridos na busca de respostas, sem que se tenha receio de cometer um engano.

### ***3. Considerações finais***

Como se sabe, a escola enfrenta o grande desafio de alfabetizar os milhares de brasileiros adultos que vivem em condições de desemprego ou subemprego. Privados da habilidade de leitura e escrita, esses indivíduos, com uma vida marcada por ausência da escola ou insucessos, vivem quase que em total incapacidade de reflexão sobre valores sociais, morais e estéticos, indispensáveis para a sua formação cidadã. A escola, embora ofereça educação, tem resultados muito aquém dos esperados, com um grande número de insucesso e evasão.

O público pertencente à EJA é formado, em sua grande maioria de adultos, idosos e alguns jovens. Desse modo, é necessário que o material utilizado nessa modalidade de ensino seja voltado para os interesses e para as características da faixa de idade dos alunos. Entretanto, não há um empenho de produção de materiais específicos para esse público, ou mesmo, livro didático. Como consequência, o professor improvisa suas aulas, obtendo resultados insignificantes de seu trabalho ou utiliza material próprio para alfabetizando, ou seja, crianças. Nesse caso, além de não se interessarem pela aprendizagem, os alunos se consideram, também, desrespeitados, perdendo o interesse e abandonando mais uma vez a escola.

Diante desse problema, buscou-se a confecção de materiais mais adequados para a alfabetização de jovens e adultos. Para isso, foi feita uma pesquisa sobre uma atividade que permitisse a alfabetização de público específico e, ao mesmo tempo, despertasse interesse e fosse agradável. Encontrou-se, após variadas pesquisas, uma possibilidade de produção de material relacionado aos jogos que viabilizasse a alfabetização de um público com interesses específicos.

Desse modo, buscaram-se bases teóricas para o trabalho. Este texto apresenta parte da pesquisa em andamento que propõe a utilização de jogos como recurso didático para a alfabetização de jovens e adultos. Espera-se que o material, que se encontra em fase de construção, auxilie o professor que atua nesse segmento de ensino. Os protótipos dos jogos, especificamente, palavras cruzadas e bingo de sílabas, estão sendo apresentados aos professores envolvidos na pesquisa para que sejam analisados, considerando sua aplicabilidade no que concerne ao conteúdo, isto é, os interesses comuns dos estudantes de EJA e ao material utilizado. Considerando o grande interesse por jogos pelos indivíduos de um modo geral, esse material poderá ser adaptado a diferentes realidades e segmentos de ensino.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFIA

CORDEIRO, K. M. S.; BARCELLOS, W. S. O uso de jogos pedagógicos na educação de jovens e adultos. *Revista Científica Link science place Interdisciplinar*, v. 2, p. 222-32, 2015.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. de João Monteiro. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. (Estudos)

FIALHO, N. N. *Os jogos como ferramentas de ensino*. Disponível em: [www.pucpr.br/eventos/educere2008/anais/pdf/293\\_114.pdf](http://www.pucpr.br/eventos/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf). Acesso em: 15 de abr. 2021.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_. *O jogo e a educação infantil*. Ed. rev. São Paulo: Centage Learning, 2016.

LEAL, T. F.; ALBUQUERQUE, E. B. C.; MORAIS, A. G. (Orgs). *Alfabetizar letrando na EJA: fundamentos teóricos e propostas didáticas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

MORAIS, A. G. O desenvolvimento de habilidades de reflexão fonológica em adultos e jovens pouco escolarizados: seu papel no aprendizado do sistema de escrita alfabética: In: LEAL, T.F.; ALBUQUERQUE, E.B.C. (Org.). *Desafios da educação de jovens e adultos: construindo práticas de alfabetização*. 1. ed., 3. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

OLIVEIRA, M. K. *Vygotsky: Aprendizado e Desenvolvimento um Processo Sócio-Histórico*. 4. ed., 2. imp. São Paulo: Scipione, 1998.

ROCHA, Í. dos S. Corrida da saúde: um jogo pedagógico para as aulas de educação física na educação de jovens e adultos. In: COSTA, C.S.; MATTOS, F.R.P.; OLIVEIRA, M.M. de. (Orgs). *Produções na sala de aula em relatos de professores*. São Carlos: Pedro & João, 2018. p. 63-72

SILVA, A.; ANDRADE, E. N. S. O diagnóstico como instrumento de acompanhamento das aprendizagens dos alunos e como subsídio para a organização do trabalho pedagógico do professor alfabetizador. In: LEAL, T.F.; ALBUQUERQUE, E.B.C. (Orgs). *Desafios da educação de jovens e adultos: construindo práticas de alfabetização*. 1. ed., 3. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.