



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

RHADYJA OLIVEIRA DOS SANTOS

**JOGOS POTENCIALMENTE LÚDICOS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E
ADULTOS: MAPEAMENTO DA PRODUÇÃO ACADÊMICA DA ÚLTIMA
DÉCADA (2014-2024)**

Maceió – AL
2026

RHADYJA OLIVEIRA DOS SANTOS

**JOGOS POTENCIALMENTE LÚDICOS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E
ADULTOS: MAPEAMENTO DA PRODUÇÃO ACADÊMICA NA ÚLTIMA
DÉCADA (2014-2024)**

Artigo Científico apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Orientador: Prof. Dr. Allan Diego Rodrigues Figueiredo

RHADYJA OLIVEIRA DOS SANTOS


JOGOS POTENCIALMENTE LÚDICOS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: mapeamento da produção acadêmica na última década (2014-2024)

Trabalho apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).


Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 18/ 06/ 2026.

Orientador: Prof. Dr. Allan Diêgo Rodrigues Figueiredo (CEDU/UFAL)


Comissão Examinadora

Documento assinado digitalmente
 **ALLAN DIEGO RODRIGUES FIGUEIREDO**
Data: 18/06/2026 17:37:43-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Allan Diêgo Rodrigues Figueiredo
(CEDU/UFAL) Presidente

Documento assinado digitalmente
 **ABDIZIA MARIA ALVES BARROS**
Data: 18/06/2026 18:09:09-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Abdízia Maria Alves Barros (CEDU/UFAL)
2º. Membro

Documento assinado digitalmente
 **LILLIAN FRANCIELE SILVA FERREIRA**
Data: 18/06/2026 18:19:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Lillian Franciele Silva Ferreira (CEDU/UFAL)
3º. Membro

Maceió – AL
2026

JOGOS POTENCIALMENTE LÚDICOS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: MAPEAMENTO DA PRODUÇÃO ACADÊMICA NA ÚLTIMA DÉCADA (2014-2024)

Rhadyja Oliveira dos Santos
rhadyja.santos@cedu.ufal.br

Allan Diego Rodrigues Figueiredo
allan.figueiredo@cedu.ufal.br

RESUMO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) constitui uma modalidade de ensino destinada à escolarização de sujeitos que não tiveram acesso ou continuidade de estudos na Educação Básica em idade regular. Apesar de sua relevância social, a modalidade ainda enfrenta desafios relacionados às práticas pedagógicas desenvolvidas em sala de aula, especialmente no que diz respeito à adoção de metodologias que considerem as especificidades dos/as estudantes jovens, adultos e idosos. Neste contexto, o presente estudo teve como objetivo analisar a configuração da produção do conhecimento sobre a utilização de jogos potencialmente lúdicos na Educação de Jovens e Adultos na última década (2014-2024), a partir da seguinte questão norteadora: de que maneira os artigos publicados nesse período abordam o uso desses jogos na EJA? A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza bibliográfica, fundamentada no percurso metodológico proposto por Lima e Mioto (2007). O levantamento dos dados foi realizado no Portal de Periódicos da CAPES, por meio da seleção e análise de dez artigos científicos, entre os poucos estudos identificados sobre a temática. Os resultados evidenciaram que os jogos com potencial lúdico podem ser adaptados a diferentes conteúdos e, quando incorporados ao planejamento didático, constituem importantes estratégias para favorecer o processo de ensino e aprendizagem. Contudo, foram identificados desafios relacionados à sua implementação, tais como a insuficiente formação docente, a limitação de recursos pedagógicos e a escassez de pesquisas voltadas especificamente para a EJA. Conclui-se que a utilização de jogos na EJA deve reconhecer os/as educandos/as como sujeitos centrais do processo educativo, valorizando suas experiências e trajetórias de vida. Além disso, quando orientados por intencionalidade pedagógica, esses recursos podem contribuir significativamente para o fortalecimento das práticas educativas e para a promoção de aprendizagens mais significativas.

Palavras-chave: Educação de Jovens e Adultos. Jogos potencialmente lúdicos. Ludicidade. Ensino e Aprendizagem. Prática Pedagógica.

ABSTRACT

Youth and Adult Education (EJA) is a teaching modality aimed at educating individuals who did not have access to or continuity of studies in Basic Education at the regular age. Despite its social relevance, this modality still faces challenges related to pedagogical practices developed in the classroom, especially regarding the adoption of methodologies that consider the specificities of young, adult, and elderly students. In this context, the present study aimed to analyze the configuration of knowledge production on the use of potentially playful games in Youth and Adult Education in the last decade (2014-2024), based on the following guiding question: how do the articles published in this period address the use of these games in EJA? The research is characterized as qualitative, of a bibliographic nature, based on the methodological approach proposed by Lima and Mioto (2007). Data collection was carried out on the CAPES Periodicals Portal, through the selection and analysis of ten scientific articles, among the few studies identified on the subject. The results showed that games with playful potential can be adapted to different content and, when incorporated into lesson planning, constitute important strategies to favor the teaching and learning process. However, challenges related to their implementation were identified, such as insufficient teacher training, limited pedagogical resources, and a scarcity of research specifically focused on Youth and Adult Education (EJA). It is concluded that the use of games in EJA should recognize students as central subjects of the educational process, valuing their experiences and life trajectories. Furthermore, when guided by pedagogical intentionality, these resources can significantly contribute to strengthening educational practices and promoting more meaningful learning.

Keywords: Youth and Adult Education. Potentially playful games. Playfulness. Teaching and Learning. Pedagogical Practice.

1 INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) constitui-se como um campo epistemológico, na medida em que produz conhecimentos, além de configurar-se como uma modalidade de ensino legalmente assegurada pela Constituição Federal (CF) de 1988, que estabelece, em seu art. 205, que a educação é um direito de todos e dever do Estado e da família, devendo ser promovida e incentivada com a colaboração da sociedade (Brasil, 1988). Além disso, no âmbito legal, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB n.º 9.394/1996), em seus artigos 37 e 38, dispõe sobre a organização da EJA, reconhecendo sua importância na oferta do Ensino Fundamental e Médio para jovens e adultos, por meio de metodologias adequadas às suas características e necessidades. Assim, a EJA não apenas cumpre uma função social reparadora, mas também reafirma o compromisso do Estado com a democratização do acesso à educação. Historicamente, entre 1947 e 1967, conforme destacam Fávero e Freitas (2011), a educação de adultos, no período pós-Segunda Guerra Mundial, era compreendida como um ensino emergencial, ministrado por professores/as do antigo ensino primário ou por voluntários/as. Segundo os autores, as ações voltadas à educação de adultos caracterizavam-se por intervenções pontuais, frequentemente centradas na alfabetização rápida, com metodologias tradicionais pautadas na transmissão de conteúdos e na repetição, sem incorporar abordagens mais participativas ou lúdicas. Esse cenário evidencia que, muitas vezes, as especificidades da aprendizagem adulta eram desconsideradas.

Fávero e Freitas (2011) afirmam, ainda, que a aprendizagem dos adultos requer metodologias específicas, capazes de promover a autoconfiança dos estudantes, considerando a rica bagagem de saberes que esses sujeitos trazem consigo. Nesse sentido, as práticas pedagógicas precisam ultrapassar a simples transmissão de conteúdos, colocando o/a estudante como protagonista do processo educativo e valorizando sua participação por meio do diálogo. As práticas metodológicas na EJA têm sido marcadas por abordagens tradicionais, frequentemente centradas na memorização, na repetição e na ausência de contextualização dos conteúdos. Essa perspectiva dificulta a inserção de estratégias, como os jogos potencialmente lúdicos, atualmente reconhecidos como importantes recursos pedagógicos para promover maior engajamento em sala de aula e favorecer o processo de ensino e aprendizagem.

Diante desse cenário, surge o interesse em investigar a ludicidade como recurso pedagógico na EJA, com o propósito de romper o paradigma que associa jogos e atividades lúdicas exclusivamente ao universo infantil. A ludicidade, quando compreendida em sua dimensão pedagógica, representa uma potente estratégia capaz de ressignificar as práticas metodológicas na EJA. Ao trazer essa temática para o contexto da EJA, busca-se evidenciar que o lúdico, longe de constituir-se apenas como elemento recreativo, pode tornar-se uma importante ferramenta para promover o engajamento e a construção do conhecimento,

respeitando as trajetórias e os saberes dos sujeitos.

Nesse contexto, o interesse pela temática dos jogos surgiu da curiosidade em compreender como esses recursos são utilizados nas salas de aula da EJA. Entretanto, esclarece-se que não se trata de uma defesa ingênua dos jogos como garantia automática da aprendizagem. Por essa razão, utiliza-se o advérbio “potencialmente” lúdico (D’Ávila, 2019), indicando que o lúdico não é entendido como característica inerente e universal da atividade, mas como uma possibilidade que pode ser construída e vivenciada pelos/as educandos/as.

Segundo D’Ávila (2019), é importante reconhecer que a ludicidade não se manifesta de maneira automática ou universal, mas pode ser construída e experienciada a partir das relações estabelecidas, dos contextos e das intencionalidades presentes no processo educativo. Dessa forma, o lúdico não está pronto na atividade em si, mas constitui uma possibilidade que pode ser estimulada e desenvolvida conforme as mediações realizadas pelo professor e as condições do ambiente de aprendizagem. Assim, o potencial lúdico encontra-se na maneira como a atividade é mediada e experienciada, permitindo ao/à educando/a perceber o lúdico a partir de suas emoções e interações.

De maneira complementar, D’Ávila e Leal (2013) dialogam com a perspectiva de que o lúdico está relacionado à construção de valores, habilidades e competências que ultrapassam os conhecimentos estritamente acadêmicos. Nessa perspectiva, o lúdico deixa de ocupar um lugar secundário no processo educativo e passa a potencializar a aprendizagem, ao favorecer a expressão da criatividade, da autonomia e do autoconhecimento dos/as estudantes. Desse modo, constitui-se como um princípio formativo que contribui para uma educação voltada ao desenvolvimento integral do sujeito.

No que se refere aos jogos, concorda-se com Kishimoto (2009), ao argumentar que o jogo, no campo educacional, configura-se como um recurso pedagógico capaz de contribuir para a (re)construção do conhecimento, articulando duas funções fundamentais: a lúdica e a educativa. Dessa forma, os jogos potencialmente lúdicos inserem-se na sala de aula como recursos que podem contribuir significativamente para a prática docente, favorecendo o acesso aos conteúdos de maneira significativa, contextualizada e adaptada às necessidades da turma.

A ludicidade, segundo Luckesi (2022), constitui um estado interno no qual o sujeito vivencia uma experiência de maneira livre, sentindo-se plenamente envolvido na atividade. Além disso, representa uma forma de conectar experiências que estimulam a criatividade, a curiosidade e as emoções, possibilitando ao indivíduo relacionar-se de maneira mais espontânea consigo mesmo, com os outros e com o ambiente.

Em outra perspectiva, Luckesi (2022) argumenta que a ludicidade pode variar de acordo com cada indivíduo, uma vez que determinadas atividades do cotidiano podem ser percebidas como “lúdicas” ou “não lúdicas”, dependendo do envolvimento emocional e do significado atribuído pelo sujeito. Desse modo, aquilo que é considerado lúdico para uma pessoa pode não

produzir o mesmo efeito em outra.

A utilização de recursos como jogos, dinâmicas e atividades interativas tende a favorecer o engajamento dos/as estudantes, além de contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem. Nesse sentido, cabe ao/à professor/a conhecer os diferentes perfis presentes em sala de aula e buscar atender às necessidades dos/as educandos/as ao planejar estratégias lúdicas diversificadas, garantindo um envolvimento amplo e significativo.

Freire (2021) afirma que o/a professor/a que não leva a sério sua formação, que não busca estudar e aperfeiçoar-se constantemente, não possui força moral para coordenar as atividades de sua classe. Assim, torna-se pertinente investigar ferramentas e recursos pedagógicos adequados às diferentes realidades dos sujeitos, bem como investir em qualificações e metodologias capazes de contribuir para a melhoria do processo educativo. Contudo, é importante reconhecer que a responsabilidade pela aprendizagem não recai exclusivamente sobre o/a professor/a, uma vez que fatores institucionais, sociais e familiares também influenciam diretamente o processo educativo. Nesse sentido, torna-se perceptível que os jogos potencialmente lúdicos podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas, tornando a educação uma experiência mais significativa e enriquecedora para todos/as os/as envolvidos/as.

Com base nessas reflexões, este trabalho parte da seguinte questão: de que forma os artigos publicados na última década (2014–2024) abordam o uso de jogos potencialmente lúdicos na Educação de Jovens e Adultos? Como desdobramento, indaga-se, ainda: de que maneira a ludicidade e os jogos podem contribuir para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais significativo para jovens, adultos e idosos? Como os professores utilizam jogos [potencialmente] lúdicos para promover um ensino mais inclusivo na EJA? Em que medida os artigos acadêmicos analisados podem favorecer pesquisas futuras e subsidiar tanto novas práticas pedagógicas quanto políticas públicas voltadas à EJA?

Propõe-se, como objetivo geral, analisar a configuração da produção do conhecimento acerca da utilização dos jogos potencialmente lúdicos na Educação de Jovens e Adultos na última década (2014-2024). Como objetivos específicos, buscou-se: 1. mapear os trabalhos acadêmicos publicados entre 2014 e 2024 no Portal de Periódicos da CAPES; e 2. analisar os elementos teóricos e didático-pedagógicos presentes nos artigos publicados sobre jogos potencialmente lúdicos na EJA.

Entende-se que, quando utilizados de forma contextualizada e com intencionalidade pedagógica, esses recursos possuem potencial para enriquecer a vivência escolar, permitindo aos/às educadores/as transformar a experiência educativa dos/as estudantes de maneira mais significativa e participativa. Embora ainda exista escassez de estudos específicos voltados à EJA, observam-se amplas possibilidades de aprofundamento das pesquisas nessa área, visando compreender suas especificidades e propor práticas mais inclusivas e transformadoras. Desse

modo, torna-se fundamental ampliar investigações que contribuam para fortalecer a EJA como uma educação emancipadora, democrática e socialmente igualitária.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

Com o intuito de alcançar os objetivos e responder à problemática da pesquisa, optou-se por uma abordagem qualitativa, fundamentada na pesquisa bibliográfica, conforme Lima e Mioto (2007), com foco no mapeamento e na análise de produções acadêmicas, especificamente artigos científicos, sobre jogos potencialmente lúdicos na Educação de Jovens e Adultos (EJA), publicados entre 2014 e 2024. Segundo Lima e Mioto (2007), a pesquisa bibliográfica constitui um procedimento metodológico fundamental para a construção do conhecimento científico, especialmente em temáticas ainda pouco exploradas, como a que orienta este estudo.

As autoras argumentam, ainda, que a pesquisa bibliográfica exige uma abordagem criteriosa, configurando-se como uma ferramenta que demanda dedicação do/a pesquisador/a para alcançar resultados confiáveis e contribuir para o avanço do conhecimento científico. Ressalta-se que o percurso metodológico foi estruturado em etapas que visaram responder ao problema de pesquisa a partir das contribuições encontradas na literatura. Com base em Lima e Mioto (2007), a pesquisa percorreu os seguintes tipos de leitura: reconhecimento do material, leitura exploratória, leitura seletiva, leitura reflexiva ou crítica e leitura interpretativa.

Inicialmente, realizou-se um levantamento sistemático de trabalhos acadêmicos no Portal de Periódicos da CAPES¹. Essa etapa corresponde ao que Lima e Mioto (2007) denominam leitura exploratória, cuja finalidade consiste em realizar uma análise preliminar de títulos, resumos e sumários, a fim de verificar a relevância e a adequação dos materiais aos objetivos propostos. Para que essa leitura contribua efetivamente para a pesquisa, torna-se necessário domínio do tema investigado, familiaridade com os termos técnicos e habilidade na exploração de produções científicas.

A partir desse levantamento, foram selecionados dez artigos considerados relevantes para a temática proposta, por apresentarem relação direta com os objetivos da pesquisa. A seleção dos materiais levou em consideração critérios como período de publicação, pertinência temática e qualidade científica das fontes consultadas. As buscas foram realizadas a partir dos descritores: “Jogos lúdicos na EJA”, “Ludicidade na EJA” e “Jogos na EJA”. Trabalhos que não abordavam diretamente a aplicação de jogos no contexto da Educação de Jovens e Adultos foram excluídos, a fim de garantir maior precisão na análise. Essa etapa mostrou-se fundamental para delimitar o corpus da pesquisa e assegurar que os dados selecionados estivessem em consonância com a finalidade investigativa do estudo.

Na etapa da leitura seletiva, os materiais foram organizados e analisados de forma crítica

¹ <https://www.periodicos.capes.gov.br/>

e sistemática, buscando identificar tendências, lacunas, desafios e contribuições presentes nos estudos sobre ludicidade e utilização de jogos na EJA. Apesar das buscas realizadas, foram encontrados apenas dez artigos que abordavam especificamente os jogos na Educação de Jovens e Adultos (Quadro 1). Lima e Miotto (2007) destacam que esse processo envolve leitura detalhada dos textos, categorização das informações e síntese dos principais achados, permitindo uma compreensão ampla e aprofundada do cenário das produções acadêmicas sobre o tema. Nesse processo, permaneceram excluídos os trabalhos que não apresentavam, de forma prática, a utilização de jogos no contexto da sala de aula.

Lima e Miotto (2007) enfatizam que a coleta de dados deve ocorrer de maneira criteriosa e sistemática, garantindo qualidade e consistência às informações obtidas. Essa atividade requer disciplina de estudo, domínio de técnicas de investigação, habilidade no manuseio das fontes e constante observação do percurso metodológico, para que os dados coletados contribuam efetivamente para a construção do conhecimento científico.

Na leitura reflexiva ou crítica, buscou-se aprofundar a compreensão das obras selecionadas, estabelecendo uma relação analítica e criteriosa com os materiais estudados (Lima; Miotto, 2007). Nessa etapa, procurou-se não apenas identificar o que os autores apresentavam, mas também questionar, interpretar e analisar criticamente seus argumentos, relacionando-os aos objetivos da pesquisa, com o intuito de reunir elementos que contribuíssem para responder ao objeto de estudo.

Por fim, na leitura interpretativa, Lima e Miotto (2007) ressaltam ratar-se do momento mais minucioso da pesquisa, em que se busca estabelecer conexões entre as ideias presentes nas obras e a problemática investigada. Nessa etapa, o papel do pesquisador torna-se central para orientar a análise e atribuir sentido aos dados coletados. Assim, buscou-se relacionar conceitos, informações e argumentos dos diferentes autores, estabelecendo conexões entre os trabalhos analisados e construindo uma base sólida para interpretação dos dados em consonância com o problema de pesquisa.

Os artigos analisados foram organizados em duas categorias, com o objetivo de facilitar a análise explicativa dos dados: 1. a ludicidade e os jogos como estratégias pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem na EJA; e 2. os jogos como facilitadores da aprendizagem. Essa categorização permitiu condensar os principais elementos relevantes para a investigação. Segundo Lima e Miotto (2007), essa etapa corresponde à organização dos dados obtidos nas obras, fundamentada no referencial teórico, possibilitando a apresentação das análises por meio de categorias e exemplificações que evidenciem a validade das interpretações realizadas.

Ao longo dessa análise bibliográfica, o processo investigativo caracterizou-se como reflexivo e crítico, possibilitando uma compreensão mais aprofundada acerca da utilização dos jogos em sala de aula, especialmente no contexto da Educação de Jovens, Adultos e Idosos.

Lima e Miotto (2007) destacam, ainda, a síntese integradora como etapa final da

pesquisa, cujo objetivo consiste em reunir informações, reflexões e possíveis soluções construídas ao longo da investigação. Nesse momento, analisaram-se os dados coletados sobre os jogos na EJA, buscando identificar aspectos relevantes, como benefícios da utilização dos jogos, dificuldades enfrentadas por educadores/as e educandos/as, além da escassez de materiais e pesquisas sobre a temática.

Pretende-se, com esta pesquisa, oferecer embasamento teórico que possa subsidiar futuras investigações no campo da Educação de Jovens, Adultos e Idosos, especialmente no que se refere às práticas de ensino e à utilização de metodologias mais inclusivas. Este estudo não busca apenas compreender a aplicação dos jogos ou a percepção dos/as futuros/as docentes acerca desses recursos, mas também apontar lacunas, possibilidades e incentivos para possíveis mudanças nas práticas educativas.

Por fim, espera-se que os resultados apresentados contribuam para o fortalecimento das reflexões acerca das práticas de ensino voltadas para a modalidade, incentivando educadores/as e pesquisadores/as a refletirem sobre a utilização de jogos potencialmente lúdicos na EJA, desde que empregados com intencionalidade pedagógica.

Quadro 1: Produções sobre jogos potencialmente lúdicos na EJA publicadas em periódicos, entre os anos de 2014 e 2024.

Título do artigo	Autor (a)	Periódico	Ano da publicação	Link do artigo	Data da busca
Brincar na EJA, e isso pode? O lúdico como mecanismo para a alfabetização geográfica e inclusão no ensino de jovens e adultos no Recife.	Janiara Almeida Pinheiro Lima.	Revista Estrabão, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 466–474, 2023. DOI: 10.53455/re.v4i1.193.	2023	https://revista.estrabao.press/index.php/estrabao/article/view/193	17/06/2025
Utilização de jogos digitais educacionais na educação de jovens e adultos.	Regina Cláudia Pinheiro, José Rogério de Oliveira.	Texto Livre, Belo Horizonte-MG, v. 13, n. 3, p. 200–223, 2020. DOI: 10.35699/1983-3652.2020.25572.	2020	https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/25572	18/06/2025
“Jogando também se aprende”	Adelvan Ferreira Santos, Simone Ribeiro Santos.	Revista Tocantinense de Geografia, [S. l.], v. 13, n. 31, p. 279–301, 2024. DOI: 10.70860/rtg.v13i31.18598.	2024	https://periodicos.ufmt.edu.br/index.php/geografia/article/view/18598	18/06/2025
Dando vez e voz aos alunos da EJA:	Marcos Antônio Guedes	Cidadania em Ação: Revista de Extensão e	2023	https://periodicos.udesc.br/index.php/cidadania	18/06/2025

	Caetano	Cultura, Florianópolis, v. 4, n. 2, p. 27–39, 2023. DOI: 10.5965/259464124227.		emacao/article/view/18736	
A ludicidade como Prática Pedagógica significativa no desenvolvimento expressivo na educação de Jovens e Adultos (EJA) de Maceió-AL.	Regileno Luis de Souza Lima.	Revista Enfoques Educacionales – Año 2019 – Vo 16 No.1: 61-76	2019	https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/busca_documento.html?task=detalhes&source=article&id=W3197139152	18/06/2025
Jogos didáticos no ensino de Biologia na eja em escolas públicas de Santarém-PA.	Soraia Baia dos Santos, Márcia Mourão Ramos Azevêdo, Inarianny Alise Pedroso Cavalcante, Adriane Xavier Hager.	Experiências em Ensino de Ciências V.15, No.3	2020	https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/busca_documento.html?task=detalhes&source=article&id=W3200390593	18/06/2025
O jogo da velha como alternativa de melhoria no processo de ensino-aprendizagem da Matemática na Educação de Jovens, Adultos e Idosos.	Maxuel Leandro Santos, Maria Aparecida Cruz.	Revista Interseção, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 78–99, 2023. DOI: 10.48178/intersecao.v4i1.419.	2023	https://periodicosuneal.emnuvens.com.br/intersecao/article/view/419	18/06/2025
Educação ambiental na educação de jovens e adultos (EJA): Problematizando o tema saneamento básico por meio de jogo didático.	Cíntia Cristiane de Andrade, Ana Tiyomi Obara.	Revista Valore, [S. l.], v. 6, p. 372–380, 2021. DOI: 10.22408/revale602021813372-380	2021	https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/813	18/06/2025
O uso do celular com o aplicativo do jogo broken calculator na disciplina de	Valquíria Aparecida dos	REVISTA FOCO, [S. l.], v.	2024	https://ojs.foco-publicacoes.com.br/foc	18/06/2025

matemática na eja em escolas da região 9 e 10 de Cariacica/ES.	Santos, Luis Antonio da Silva.	17, n. 8, p. e5839, 2024. DOI: 10.54751/revistaafoco.v17n8-036.		o/article/view/5839	
Jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA em uma escola municipal de Cariacica/ES.	Luiz Gustavo Martins, Mariluz Sartori Deorce.	Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 08, Ed. 12, Vol. 02, pp. 39-60. Dezembro de 2023. ISSN: 2448-0959	2023	https://www.nucleodoc.conhecimento.com.br/educacao/aprendizagem-ortografica	18/06/2025

Fonte: Elaborado pela autora, com dados extraídos da pesquisa, 2026.

3 JOGOS POTENCIALMENTE LÚDICOS NA EJA: SISTEMATIZAÇÃO DAS IDEIAS

Tendo em vista as elaborações e indagações teórico-metodológicas apresentadas anteriormente, esta seção tem como objetivo discorrer sobre as potencialidades de ensino e aprendizagem evidenciadas nos artigos mapeados, no que se refere ao uso de jogos na EJA. Ao considerar tais proposições, parte-se do pressuposto de que o/a professor/a pode buscar atividades relevantes e significativas para a faixa etária e as vivências dos/as estudantes, garantindo que todos/as possam beneficiar-se dessa abordagem pedagógica, contribuindo para o desenvolvimento intelectual e para a ampliação da compreensão de mundo de cada sujeito.

A partir da análise dos artigos selecionados, foi possível organizar a discussão em duas categorias principais: a ludicidade e os jogos como estratégias pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem na EJA; e os jogos como facilitadores da aprendizagem.

3.1 A ludicidade e os jogos como estratégias pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem na EJA

Nesta categoria, construída a partir da análise interpretativa conforme Lima e Miotto (2007), considerada o momento mais minucioso da pesquisa bibliográfica, buscou-se estabelecer conexões entre as ideias presentes nos artigos analisados e a problemática deste estudo. Conforme as autoras, essa etapa exige que o/a pesquisador/a relacione informações, conceitos e argumentos oriundos de diferentes estudos, construindo bases consistentes para a

análise dos dados.

Em síntese, a partir dos artigos mapeados no Quadro 01, os jogos são compreendidos para além de seu sentido usual de entretenimento, assumindo uma função pedagógica significativa no processo de ensino e aprendizagem. Observa-se, desse modo, que esses recursos podem contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem de maneira dinâmica, prazerosa e participativa, favorecendo o raciocínio, a autonomia, a cooperação e o protagonismo dos estudantes.

Martins e Deorce (2023), no estudo *Jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA em uma escola municipal de Cariacica/ES*, abordam que as atividades pedagógicas devem contemplar os conteúdos de forma estruturada e científica, mas também podem ser adaptadas com elementos lúdicos. Os autores destacam que a ludicidade traz benefícios à aprendizagem dos/as alunos/as, estimulando a participação ativa dos/as estudantes. Nesse contexto, a utilização dos jogos contribuiu para superar dificuldades ortográficas recorrentes, uma vez que possibilitou aos/às educandos/as vivenciar o processo de aprendizagem em situações próximas de seu cotidiano. Sob essa ótica, “o lúdico deve ser incorporado no projeto da escola, o professor precisa ter a ludicidade presente nas atividades dos estudantes” (Martins; Deorce, 2023, p. 57). Essa abordagem aproxima-se de concepções construtivistas e sociointeracionistas, nas quais o/a aluno/a assume papel de protagonista e o/a professor/a atua como mediador/a, criando situações que estimulem a participação ativa no processo educativo.

No mapeamento dos artigos, foram identificados diferentes jogos didáticos, como caça-palavras, bingo ortográfico, palavras cruzadas, soletrando, baralho matemático, jogo da velha, dominó geográfico, trilha serrolandense, desmistificando o saneamento básico, xote da preservação, *Broken Calculator*, *World Wall*, jogos de artes, sistemas reprodutores e caminhos da fecundação.

Em decorrência disso, Caetano (2020), em seu estudo sobre Matemática na EJA, após realizar entrevistas com estudantes, constatou que:

Segundo depoimentos de alguns alunos aprende-se mais rápido um conteúdo através do uso do material impresso e da aplicação de um jogo, por exemplo, do que por meio de uma série de exercícios repetitivos que, às vezes, pouco ou nada contribuem para a aprendizagem. É uma aula que se diferencia daquela que habitualmente estamos acostumados a assistir; a aprendizagem neste ambiente acontece de maneira espontânea, descontraída e com prazer (Caetano, 2020, p. 37).

No artigo de Santos e Cruz (2023), *O jogo da velha como alternativa de melhoria no processo de ensino-aprendizagem da Matemática na Educação de Jovens, Adultos e Idosos*, os autores destacam que os jogos, além de contribuírem para a experiência formativa, favorecem o desenvolvimento das habilidades sociais dos estudantes, uma vez que incentivam a comunicação, a cooperação e a organização em grupo para alcançar objetivos comuns. Nessa perspectiva, afirmam que:

Os jogos sempre foram usados como meios recreativos, voltados à diversão e ao lazer, porém, no contexto de sala de aula a inserção do jogo torna-se uma importante ferramenta de desenvolvimento do estudante não só no que se refere à aprendizagem dos conteúdos matemáticos, mas também à socialização através da interação na situação de jogo e o despertar para um interesse verdadeiro e constante pela matemática, tornando-a uma aliada do dia a dia (Santos; Cruz, 2023, p. 8).

Na EJA, por sua vez, as metodologias de ensino assumem papel central na promoção da aprendizagem. Estratégias como aprendizagem por projetos, uso de jogos lúdicos, metodologias ativas e rodas de conversa mostram-se fundamentais para tornar o processo educativo mais dinâmico e conectado às vivências dos/as estudantes. Essas abordagens valorizam o protagonismo discente, respeitam os diferentes ritmos de aprendizagem e estimulam a participação crítica e reflexiva, contribuindo para o desenvolvimento integral dos sujeitos envolvidos. Nesse sentido, Santos e Santos (2024) afirmam que:

Estes dispositivos didáticos podem proporcionar aprendizagens significativas para jovens, adultos e, também, os idosos, visto que estes jogos promovem o raciocínio lógico, a memória, o empenho em vencer etapas, analisar, observar, verificar e calcular ações, e estabelecem condições de valores morais e éticos dentro da perspectiva de apreensão dos conteúdos trabalhados em sala de aula, respeitando as subjetividades dos sujeitos e os objetivos pedagógicos (Santos; Santos, 2024, p. 284).

Ao mesmo tempo, Caetano (2020), em *Dando vez e voz aos alunos da EJA*, ao aprofundar-se em uma prática colaborativa e dialógica, aborda os jogos como elementos facilitadores e mediadores da aprendizagem. A autora argumenta que o uso de recursos didáticos e pedagógicos, como materiais impressos e jogos, é indispensável no ensino, pois amplia a compreensão dos/as estudantes, ultrapassando os limites do conteúdo apresentado exclusivamente no livro didático.

Dando continuidade a essa reflexão, percebe-se que o uso de metodologias lúdicas na EJA não apenas dinamiza o ensino, mas também atende às especificidades desse público. Os jogos, em especial, revelam-se instrumentos pedagógicos capazes de ir além da simples transmissão de conteúdos, potencializando a aprendizagem ao envolver os/as estudantes em situações desafiadoras que demandam raciocínio, cooperação, criatividade e socialização. Nessa perspectiva, Freire (2021) reforça que o ensino dos conteúdos exige que o/a aprendiz assuma progressivamente a autoria do conhecimento, tornando-se sujeito ativo na construção do saber, cabendo ao/a professor/a estimular esse processo.

No artigo de Lima (2019), *A ludicidade como prática pedagógica significativa no desenvolvimento expressivo na Educação de Jovens e Adultos (EJA) de Maceió-AL*, baseado em entrevistas com professores/as, evidenciou-se que a ludicidade é fundamental para o ensino, ampliando as possibilidades de aprendizagem e participação dos/as estudantes. Para refletir sobre essa questão, Luckesi (2022) pondera que “o estado lúdico é um estado interno do sujeito

que pratica a atividade; a experiência lúdica é interna ao sujeito, podendo ser percebida e expressa somente por ele” (Luckesi, 2022, p. 20). Diante disso, Lima (2019) destaca:

Ao trazer o lúdico para a sala de aula, para este público, era abrir um leque de possibilidades, ademais a arte era atrativo, dinâmico e transformador; na percepção de outro professor, a ludicidade tem o propósito de fazer o aluno acessar a sensibilidade, o que facilitaria o processo criativo. Conforme os docentes, ao utilizar a ludicidade, o professor permite um processo contínuo de comunicação e troca de experiências, tornando o ensino mais dinâmico, enquanto o jogo assume valor formativo e contribui para valores sociais mútuos, de solidariedade, cooperação, senso de responsabilidade pessoal e grupal (Lima, 2019, p. 68).

Nesse sentido, a maioria dos artigos analisados destaca que a dimensão lúdica, quando aplicada de forma intencional, contribui positivamente para a prática educativa desses sujeitos, corroborando a perspectiva de Kishimoto (2009), ao defender que o jogo ultrapassa a dimensão do simples brincar.

Entre os desafios recorrentes apontados pelos autores, destacam-se, principalmente, aspectos relacionados ao tempo e às condições da prática docente. Muitos estudos, como os de Caetano (2020), Santos e Santos (2024) e Lima (2019), afirmam que os/as professores/as recorrem frequentemente a métodos convencionais de ensino, como aulas expositivas, devido à escassez de tempo para planejar, confeccionar e desenvolver atividades lúdicas durante a rotina escolar.

Pinheiro e Oliveira (2020), a partir do relato de uma professora da EJA, salientam:

Se pudéssemos, realmente, usar pelo menos uma vez por semana, seria muito importante, muito válido. É uma maneira de tornar as aulas mais dinâmicas, mais atrativas. No entanto, revelou não ter muita habilidade para criar esse tipo de ferramenta, embora já tivesse participado de formações sobre técnicas relacionadas às tecnologias, além do tempo que uma atividade como essa exige para criação (Pinheiro; Oliveira, 2020, p. 220).

Outro obstáculo evidenciado pelos autores refere-se à ausência de formação específica para o uso pedagógico dos jogos lúdicos. Muitos/as educadores/as demonstram insegurança quanto à forma adequada de aplicar essas ferramentas no cotidiano da EJA, especialmente quando envolvem conteúdos considerados mais complexos.

Segundo Santos e Santos (2024), uma alternativa para diversificar as práticas pedagógicas e tornar o ensino mais dinâmico seria a realização de oficinas pedagógicas em parceria com profissionais e especialistas da área, visando à criação de novos dispositivos didático-pedagógicos, como os próprios jogos, utilizando parte da carga horária docente para esse fim.

A partir da análise e sistematização das produções acadêmicas selecionadas, é possível identificar que, embora as abordagens variem entre os/as autores/as, existe um ponto em comum: a necessidade de reinvenção das práticas pedagógicas. O jogo, quando utilizado com

intencionalidade pedagógica, pode contribuir significativamente para a motivação, o engajamento e a aprendizagem dos/as estudantes.

Nessa perspectiva, Lima (2019, p. 73) afirma que “é preciso levar em consideração a importância da ludicidade, pautada no divertimento e no prazer que ela proporciona a seus praticantes”. Contudo, é necessário considerar as especificidades desse público, suas trajetórias, o cansaço físico decorrente das jornadas de trabalho e suas múltiplas vivências. Os jogos potencialmente lúdicos, nesse contexto, não devem ser compreendidos como meros entretenimentos, mas como estratégias pedagógicas capazes de dialogar com a realidade dos/as estudantes e tornar o processo educativo mais significativo.

3.2 Os jogos como facilitadores da aprendizagem

Como discutido na seção anterior, o uso de jogos potencialmente lúdicos na EJA tem sido frequentemente apresentado como uma metodologia capaz de potencializar as aprendizagens dos sujeitos, considerando suas especificidades. O envolvimento afetivo e cognitivo proporcionado pelos jogos, conforme observado nos artigos que abordam especialmente o ensino de Biologia, Matemática, Ortografia e Educação Ambiental, é reconhecido como uma forma de articular a teoria escolar às vivências cotidianas dos/as estudantes.

No artigo de Santos *et al.* (2020), *Jogos didáticos no ensino de Biologia na EJA em escolas públicas de Santarém-PA*, os autores expressam que jogos e atividades lúdicas podem ser adaptados a diferentes conteúdos e, quando utilizados, tornam as aulas mais dinâmicas, podendo gerar efeitos positivos para os envolvidos. Entretanto, os resultados da pesquisa também evidenciaram desafios presentes na prática docente da EJA, como a preferência de alguns/as professores/as por explicações teóricas e repetitivas, utilizadas como tentativa de facilitar a assimilação dos conteúdos.

Todavia, mesmo quando os conteúdos são revisados diversas vezes, nem sempre os/as estudantes conseguem compreendê-los. Os desafios identificados ultrapassam a dimensão metodológica, relacionando-se também às condições sociais e às diferentes trajetórias de vida dos/as educandos/as, que frequentemente trabalham durante todo o dia e chegam à escola fisicamente cansados/as, atrasados/as e, muitas vezes, desmotivados/as. Nesse contexto, tais fatores exigem do/a professor/a não apenas planejamento pedagógico, mas também sensibilidade para compreender a realidade dos sujeitos envolvidos no processo educativo.

Da mesma forma, o artigo de Santos e Silva (2024), *O uso do celular com o aplicativo*

Jogo Broken Calculator na disciplina de Matemática na EJA em escolas da Região 9 e 10 de Cariacica/ES, apresentou como resultado o uso da tecnologia enquanto recurso didático-pedagógico com potencial para assumir papel importante na inclusão e na construção do conhecimento. Nesse sentido, o celular pode contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem, desde que utilizado com intencionalidade pedagógica, deixando de ser visto apenas como um recurso cotidiano para tornar-se um artefato educativo. Assim, evidencia-se a necessidade de inserir as tecnologias digitais no planejamento docente de maneira contextualizada à realidade da EJA.

Sob o mesmo ponto de vista, Lima (2023), no artigo *Brincar na EJA, e isso pode? O lúdico como mecanismo para a alfabetização geográfica e inclusão no ensino de jovens e adultos no Recife*, afirma:

O fazer, o brincar, o construir, são elementos que estão presentes no brincar como elemento do lúdico e que fazem toda a diferença no ato educativo com turmas de EJA, pois resgata a alegria na sala de aula, o trabalho cooperativo, a motivação e a autoestima dos estudantes (Lima, 2023, p. 468).

Nessa perspectiva, observa-se que existem diferentes formas de utilização dos jogos, entre elas os jogos digitais, que também podem trazer benefícios quando inseridos no contexto escolar. Esses recursos auxiliam os/as educadores/as em diferentes aspectos, desde o planejamento até a execução das atividades pedagógicas, além de aproximarem os/as estudantes da tecnologia, muitas vezes inacessível a esse público historicamente negligenciado.

Seguindo essa perspectiva, Pinheiro e Oliveira (2020), no artigo *Utilização de jogos educacionais na Educação de Jovens e Adultos*, defendem que o jogo educacional possui grande potencial pedagógico. Como possibilidade de superação dos desafios encontrados, os autores destacam a formação continuada como elemento fundamental, uma vez que professores/as capacitados/as possuem maiores condições de desenvolver estratégias capazes de enfrentar as dificuldades presentes na EJA. Em uma reflexão apresentada pelos autores, destaca-se que:

Cabe ao professor um uso mais eficiente e planejado do computador, porém, muitas vezes, falta formação direcionada a essas ferramentas. Como alternativa, consideramos os jogos digitais ferramentas importantes para uso pedagógico, pois surgem como recurso para atender necessidades e romper barreiras existentes, permitindo novas emoções, principalmente entre o público da modalidade EJA. Sendo assim, os jogos trazem consigo o desafio de tornar os alunos ativos em sua própria aprendizagem, pois sua dinâmica pode propiciar isso ao jogador (Pinheiro; Oliveira, 2020, p. 221).

Na EJA, os jogos digitais favorecem a participação ativa dos/as estudantes, estimulando

sua autonomia e protagonismo em sala de aula. Diferentemente das aulas expositivas tradicionais, o ambiente do jogo permite que o/a estudante erre, acerte, busque recompensas, avance em desafios, jogue coletivamente, corrija estratégias e desenvolva o pensamento crítico, tanto individual quanto coletivamente.

Além disso, Santos e Silva (2024), em *O uso do celular com o aplicativo do jogo Broken Calculator na disciplina de Matemática na EJA em escolas da Região 9 e 10 de Cariacica/ES*, ressaltam que a tecnologia representa uma nova realidade que pode ser implementada no contexto escolar. Os autores compreendem que os dispositivos digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano e no ambiente escolar, podendo tornar-se ferramentas capazes de facilitar a participação dos/as estudantes.

A discussão sobre o uso de jogos digitais torna-se relevante sobretudo porque a EJA, muitas vezes, ainda enfrenta práticas marcadas pela infantilização do ensino e por metodologias mecanizadas que desconsideram as trajetórias e especificidades dos jovens, adultos e idosos. Nesse sentido, a incorporação de jogos potencialmente lúdicos e de recursos tecnológicos pode contribuir para a valorização dos sujeitos e para a compreensão de suas múltiplas dimensões. Corroborando essa perspectiva, os autores apontam que:

Foi perceptível que utilizar a tecnologia para ensinar conteúdos motiva e gera interesse pelos alunos, pois acaba saindo um pouco do padrão didático utilizado usualmente, e quando ensinado com outros métodos, tecnológicos, o conteúdo matemático ensinado na aula se torna mais interessante e receptivo pelos alunos na capacidade de absorção (Santos; Silva, 2024, p. 16).

Essa forma de aprendizagem mediada pelas tecnologias digitais também pode assumir papel central no processo educativo, ao promover novas formas de relação com o saber, estimular emoções e reforçar o incentivo à construção de significados próprios entre os/as estudantes e os conteúdos trabalhados.

Ao longo do mapeamento e análise dos artigos publicados na última década, foi possível perceber que, em diversos estudos, os jogos favorecem não apenas a assimilação de conteúdos, mas também o desenvolvimento do raciocínio lógico e o envolvimento dos/as estudantes nas atividades propostas. Uma das principais implicações identificadas consiste na necessidade de superar a visão de que os jogos são atividades infantis ou recursos “extras”, passando a compreendê-los como parte integrante do planejamento didático do/a professor/a na EJA.

Portanto, torna-se fundamental que as instituições invistam na formação docente e no planejamento pedagógico voltado à utilização desses recursos, a fim de que a ludicidade, especialmente por meio dos jogos, consolide-se como ferramenta facilitadora no processo de construção do conhecimento.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa, de abordagem qualitativa e fundamentação bibliográfica, buscou analisar a configuração da produção do conhecimento acerca da utilização dos jogos potencialmente lúdicos na Educação de Jovens e Adultos na última década (2014–2024). Ao longo da investigação, foi possível compreender que a experiência lúdica na EJA ultrapassa a simples utilização de jogos em sala de aula. Buscou-se refletir sobre práticas pedagógicas capazes de reconhecer os/as estudantes jovens, adultos e idosos como sujeitos históricos, portadores de experiências, dificuldades e saberes que precisam ser considerados no processo educativo.

A fundamentação teórica desta pesquisa apoiou-se, inicialmente, em D'Ávila (2019), que compreende a ludicidade como uma experiência que não se manifesta de forma automática, mas que depende das vivências dos sujeitos, das intencionalidades pedagógicas e das relações estabelecidas no contexto educativo. Nessa perspectiva, os jogos não foram concebidos apenas como recursos recreativos ou associados à infantilização, mas como estratégias pedagógicas que, quando planejadas e utilizadas de maneira intencional, podem favorecer significativamente os processos de ensino e aprendizagem. Em consonância com essa compreensão, Luckesi (2022) destaca o caráter subjetivo da experiência lúdica, ressaltando que sua efetivação está relacionada aos sentidos e significados atribuídos pelos/as participantes, enquanto Freire (2021) contribui para a reflexão ao defender práticas pedagógicas dialógicas, críticas e comprometidas com a valorização dos saberes e das experiências dos/as educandos/as.

Os resultados encontrados nos artigos analisados evidenciaram que os jogos potencialmente lúdicos podem favorecer o engajamento, a participação ativa, o raciocínio lógico, a cooperação e a construção significativa do conhecimento. Além disso, constatou-se que tais recursos podem contribuir para tornar as aulas mais dinâmicas e contextualizadas, aproximando os conteúdos escolares das vivências dos/as estudantes da EJA. Nesse sentido, os jogos revelam-se importantes aliados das práticas pedagógicas, sobretudo quando associados a metodologias que valorizem o protagonismo discente e a mediação crítica do/a professor/a.

Entretanto, a pesquisa também revelou desafios relevantes relacionados à prática docente na EJA, como a ausência de tempo para planejamento, a limitação de recursos didáticos, a permanência de metodologias convencionais, a carência de formação continuada voltada às práticas potencialmente lúdicas e a necessidade de refletir sobre os processos de inclusão digital dos/as estudantes da modalidade. Observou-se, também, a escassez de produções acadêmicas voltadas especificamente ao uso de jogos na Educação de Jovens e Adultos, explicitando a necessidade de aprofundamento de estudos direcionados às particularidades desse campo educativo.

Outro aspecto importante identificado ao longo da pesquisa refere-se à necessidade de superar a visão de que os jogos pertencem exclusivamente ao universo infantil. Na EJA, os jogos podem ser compreendidos como recursos pedagógicos possíveis de promover

experiências formativas significativas, respeitando as trajetórias de vida, os ritmos de aprendizagem e as especificidades geracionais dos/as estudantes. Assim, a ludicidade não deve ser entendida como elemento secundário no planejamento pedagógico, mas como uma possibilidade de construção de práticas educativas mais humanizadas e participativas.

Por fim, torna-se necessário pensar os jogos na EJA como parte de um compromisso com práticas pedagógicas mais abrangentes, humanistas e equitativas. Espera-se que esta pesquisa contribua para o fortalecimento das discussões acerca do reconhecimento da EJA, da permanência dos/as estudantes na escola e da necessidade de práticas de ensino que considerem suas trajetórias de vida, experiências e especificidades. Considerando esse contexto, emerge uma reflexão capaz de impulsionar futuras investigações: se as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano e nas práticas educativas, por que os/as estudantes da EJA ainda permanecem pouco inseridos nos processos de inclusão digital?

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Cíntia Cristiane de; OBARA, Ana Tiyomi. **Educação ambiental na educação de jovens e adultos (eja):** problematizando o tema saneamento básico por meio de jogo didático. *Revista Valore*, [S. l.], v. 6, p. 372–380, 2021. DOI: 10.22408/revva602021813372-380. Disponível em: <https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/813> . Acesso em: 26 jun. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução n. 1, de 14 de janeiro de 2021. Estabelece diretrizes nacionais para a oferta da Educação de Jovens e Adultos, nas etapas do ensino fundamental e médio, no sistema de ensino brasileiro. **Diário Oficial da União**, seção 1, Brasília, DF, n. 12, p. 41-42, 19 jan. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm . Acesso em: 13 maio 2026.

CAETANO, Marcos Antônio Guedes. Dando vez e voz aos alunos da EJA: promovendo um fazer matemático dinâmico. **Cidadania em Ação: Revista de Extensão e Cultura**, Florianópolis, v. 4, n. 2, p. 27–39, 2023. DOI: 10.5965/259464124227. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/cidadaniaemacao/article/view/18736> . Acesso em: 26 jun. 2025.

FÁVERO, Osmar; FREITAS, Marinaide. A educação de adultos e jovens e adultos: um olhar sobre o passado e o presente. **Inter-Ação**, Goiânia, v. 36, n. 2, p. 365-392, jul./dez. 2011. DOI: 10.5216/ia.v36i2.16712. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/16712>. Acesso: 4 de Jul de 2026.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 67. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

LEAL, Luiz Antonio Batista; D'ÁVILA, Cristina Maria. A ludicidade como princípio formativo. **Interfaces Científicas – Educação**, Aracaju, v. 1, n. 2, p. 41-52, fev. 2013.

LIMA, Janiara. Brincar na EJA, e isso pode? O lúdico como mecanismo para a alfabetização geográfica e inclusão no ensino de jovens e adultos no Recife. **Estrabão**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 466–474, 2023. DOI: 10.53455/re.v4i1.193. Disponível em: <https://revista.estrabao.press/index.php/estrabao/article/view/193> . Acesso em: 26 jun. 2025.

LIMA, Regileno Luis de Souza. A ludicidade como prática pedagógica significativa no desenvolvimento expressivo na Educação de Jovens e Adultos (EJA) de Maceió-AL. **Revista Enfoques Educacionais**, Santiago, v. 16, n. 1, p. 61-76, 2019. Disponível em: <https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscador.html?task=detalhes&source=all&id=W3197139152> . Acesso em: 18 jun. 2025.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamaso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Revista Katálisis**, v. 10, p. 37-45, 2007.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa: compreensões conceituais e proposições**. São Paulo: Cortez, 2022.

MARTINS, Luiz Gustavo Cardoso. DEORCE, Mariluz Sartori. Jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA em uma escola municipal de Cariacica/ES. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 08, Ed. 12, Vol. 02, pp. 39-60. Dezembro de 2023. ISSN: 2448-0959, DOI:10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/aprendizagem-ortografica. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/aprendizagem-ortografica> Acesso em: 26 de jun. 2025.

MINEIRO, Márcia; D'ÁVILA, Cristina. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 45, e208494, 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201945208494>. Disponível em: https://revistas.usp.br/ep/pt_BR/article/view/164076/157529 . Acesso em : 04 de Jul de 2026.

PINHEIRO, Regina Claudia; OLIVEIRA, José Rogério de. **A utilização de jogos digitais educacionais na educação de jovens e adultos**. Texto Livre, Belo Horizonte-MG, v. 13, n. 3, p. 200–223, 2020. DOI: 10.35699/1983-3652.2020.25572. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/25572> . Acesso em: 26 jun. 2025.

SANTOS, Adelvan Ferreira; SANTOS, Simone Ribeiro. “JOGANDO TAMBÉM SE APRENDE”: abordagens do uso de jogos geográficos na EJA. **Revista Tocantinense de Geografia**, [S. l.], v. 13, n. 31, p. 279–301, 2024. DOI: 10.70860/rtg.v13i31.18598. Disponível em: <https://periodicos.ufnt.edu.br/index.php/geografia/article/view/18598> . Acesso em: 26 jun. 2025.

SANTOS, Soraia Baia dos; AZEVÊDO, Márcia Mourão Ramos; CAVALCANTE, Inarianny Alise Pedroso; HAGER, Adriane Xavier. Jogos didáticos no ensino de Biologia na EJA em escolas públicas de Santarém-PA. **Experiências em Ensino de Ciências**, v. 15, n. 3, 2020. Disponível em: <https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscador.html?task=detalhes&source=all&id=W3200390593> . Acesso em: 18 jun. 2025.

SANTOS, Maxuel Leandro; CRUZ, Maria Aparecida. O jogo da velha como alternativa de melhoria no processo de ensino-aprendizagem da Matemática na Educação de Jovens, Adultos e Idosos. **Revista Interseção**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 78–99, 2023. DOI:

10.48178/intersecao.v4i1.419. Disponível em:

<https://periodicosuneal.emnuvens.com.br/intersecao/article/view/419> . Acesso em: 26 jun. 2025.

SANTOS, Valquíria Aparecida. dos; SILVA, Luís Antônio da. O uso do celular como aplicativo do Jogo Broken calculator na disciplina de Matemática na eja em escolas da Região 9 e 10 de Cariacica/ES. **Revista Foco**, [S. l.], v. 17, n. 8, p. e5839 , 2024. DOI: 10.54751/revistafoco.v17n8-036. Disponível em:

<https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/5839> . Acesso em: 26 jun. 2025.