

V SIANCO



SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ANÁLISE COGNITIVA 15 a 19 de setembro de 2025

Temática: O campo multirreferencial da Análise Cognitiva: Tendências e desafios na atuação profissional

Organização **Programa de Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento**



RESUMO EXPANDIDO

EIXO TEMÁTICO: Análise Cognitiva

UMA ANÁLISE COGNITIVA DA LUDICIDADE NAS ATIVIDADES DOCENTES NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS - EJA

Lisiane Weber Moreira¹

INTRODUÇÃO

O presente estudo de cunho teórico decorre também de vivências em sala de aula e investiga como a ludicidade, em sua essência, tida como um conceito que abrange a riqueza do fazer lúdico, permeando diversas áreas do conhecimento humano dialoga com a ação docente. Sua etimologia deriva da palavra latina "ludus", que significa "jogo" ou "brincadeira". Este termo nos remete à criatividade, espontaneidade e a capacidade de engajar-se com o mundo de maneira livre e expressiva.

A "análise cognitiva na EJA" refere-se à aplicação de princípios da cognição para entender como os alunos da Educação de Jovens e Adultos aprendem e como a prática pedagógica pode ser aprimorada, focando em processos como memória, atenção e funções executivas. Ela busca a compreensão da aprendizagem como um processo de construção de conhecimento a partir das experiências de vida e saberes prévios dos alunos, em vez de memorização mecânica, promovendo um ensino mais eficaz e personalizado para os desafios específicos dessa modalidade de educação.

¹ Professora Colaboradora do Programa de Pós-graduação em Difusão do Conhecimento – PPGDC/UFBA

Na prática docente, especialmente na Educação de Jovens e Adultos - EJA, encontramos movimentos de construção coletiva onde o lúdico se faz presente na esfera da construção do conhecimento colaborativo atrelado às experiências vividas e trazidas pelos estudantes em sala de aula, pautadas pelo cotidiano e que refletem momentos de encontro de saberes que se constituirão em novos conhecimentos através da ação docente. Além de colaborar para uma boa saúde mental, a ludicidade facilita os processos de socialização entre os participantes, colaborando na construção do conhecimento.

DESENVOLVIMENTO

Nas culturas antigas, o brincar era uma maneira significativa de aprender e de se conectar com os outros. Os egípcios, por exemplo, já incorporavam jogos em suas festividades, enquanto os gregos assinalavam a importância do lúdico na educação. Conforme a história avança, a ludicidade começa a ganhar contornos mais definidos nas práticas educacionais. Desde a Grécia clássica até a Idade Média, as abordagens sobre como ensinar e aprender passaram por transformações significativas. Nos tempos antigos, o aprendizado através da música, da dança e dos jogos de imitação era comum, refletindo a crença de que a educação deveria ser uma experiência integral, que abarcasse o intelecto, o corpo e as emoções. Chegamos a períodos, como o renascimento, em que as expressões artísticas e a exploração eram vistas como essenciais para o desenvolvimento humano. Porém, com a ascensão da educação formalizada nos séculos XIX e XX, a ludicidade passou a ser relegada a um papel coadjuvante, muitas vezes reduzida a meras pausas recreativas.

É intrigante pensar como essa visão sobre evoluiu ao longo dos séculos, onde no início do século XX, educadores como Maria Montessori e Jean Piaget já começavam a defender que as atividades lúdicas são cruciais para a formação integral do indivíduo. Montessori, com seu enfoque em experiências sensoriais e liberdade de escolha, ressaltava que as crianças aprendem melhor quando participam ativamente do processo educacional. Passando ao enfoque da Educação de Jovens e Adultos onde a prática docente se cunha em bases mais ampliadas, pois necessita levar em conta a faixa etária desses estudantes, adultos advindos do mundo do trabalho ou jovens que não puderam concluir os estudos, observamos que a presença do lúdico

pode favorecer o processo ensino-aprendizagem conforme nos diz Silva (2004) que o lúdico não se limita apenas à diversão/recreação, este pode ser utilizado como elemento educativo, permitindo ao ser humano aprender de forma descontraída.

No presente século com a evolução constante dos estudos sobre as práticas pedagógicas este resgate da ludicidade vem como um sopro fresco no contexto educacional. Educadores começam a enxergar o lúdico não apenas como uma mera válvula de escape, mas como um meio eficaz de aprendizado. Um professor de EJA que inova nas suas aulas necessita integrar jogos e dinâmicas que estimulem o raciocínio e a reflexão, levando em conta as especificidades desse público. Essa transição é vital em um mundo que se transforma a cada dia, onde a capacidade de adaptação e inovação torna-se essencial. Conforme Santos (1997) a ludicidade facilita o processo de ensino e aprendizagem, sendo uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural.

O professor da EJA, porém tem que ter habilidades para despertar no educando a importância da sua permanência em sala de aula e uma das razões para isto é planejar aulas criativas, inserindo os conteúdos de forma dinâmica. A prática pedagógica exige reflexão e compreensão do fazer pedagógico crítico e autônomo, visando à formação continuada, afirma Freire (1998, p.43- 44):

Por isso é que, na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática.

A relevância da ludicidade, portanto, não pode ser subestimada. À medida que nos deparamos com uma sociedade cada vez mais tecnológica e veloz, conseguimos perceber que a ludicidade oferece um espaço seguro para a experimentação, o erro e, conseqüentemente, o aprendizado significativo. Na EJA o próprio discurso teórico, necessário à reflexão crítica tem de ser de tal modo concreto que quase se confunda com a prática. A motivação para voltar a estudar pode estar relacionada ao desejo de conseguir um emprego e à vontade de escrever melhor, aprender e tornar-se mais independente. Promover um ambiente onde o aprendizado é atrativo e envolvente não apenas facilita a compreensão de conteúdos complexos,

mas também prepara o indivíduo para a vida, encorajando a curiosidade e a paixão pelo saber.

Reconhecer a ludicidade como um componente essencial da educação contemporânea é o primeiro passo para moldar práticas pedagógicas que realmente ressoem com o mundo atual. Fica claro que a ludicidade não é um mero acessório na educação, mas um pilar fundamental, capaz de transformar a forma como nos relacionamos com o conhecimento e com nós mesmos. Filósofos e educadores como Rousseau e Dewey enfatizaram a importância do lúdico e as práticas educativas foram se transformando. Dewey, por exemplo, defendia que a experiência lúdica não apenas facilitava a assimilação de conteúdos, mas também estimulava a formação de habilidades sociais e emocionais essenciais. Trazendo essas ideias para a EJA observamos que para fazer o diagnóstico de saberes, com a identificação dos conhecimentos que os alunos já possuem, é necessário lançar mão de estratégias diferenciadas na prática pedagógica, para que a partir disso se possibilite movimentos construtivos de novos conhecimentos.

No viés da Análise Cognitiva na EJA observamos um diálogo também com os escritos de Burnham (2012) como um campo cognitivo/epistemológico que centraliza o seu foco no estudo do conhecimento e seus processos de construção, organização, acervo e socialização, de maneira a possibilitar o acesso ao conhecimento a partir de perspectivas dialógicas. A ação docente na EJA também se pauta nesse viés plural e amplo no que concerne as suas práticas ensejadas pela realidade do sujeito, que traz conhecimentos do mundo do trabalho e necessita de um olhar diferenciado, por conta da sua história de vida.

CONCLUSÃO

O olhar contemporâneo para a prática docente na EJA traz a ludicidade como uma forma de construção de conhecimento e desenvolvimento emocional, podendo se estabelecer em práticas variadas. Por exemplo, em uma sala de aula onde o professor incorpora desafios lúdicos, os estudantes da EJA podem, involuntariamente, aprender conceitos complexos enquanto se divertem. Afinal, essa veia lúdica promove um aprendizado mais intuitivo, uma experiência que ressoa com a essência da curiosidade humana e se for aliada a aspectos da vivência e experiência desse jovem

ou adulto promoverá uma possibilidade mais rica e dinâmica de apropriação do conhecimento necessário. A relevância da ludicidade na educação contemporânea se desdobra em múltiplas dimensões, especialmente quando analisamos as novas metodologias de ensino que têm ganhado espaço nas salas de aula.

REFERÊNCIAS

BURNHAM, Teresinha F. Análise cognitiva, um campo multirreferencial do conhecimento? aproximações iniciais para sua construção. In: BURNHAM, Teresinha F. et al. Análise Cognitiva e espaços multirreferenciais de aprendizagem: currículo, educação à distância e gestão/difusão do conhecimento. Salvador: Edufba, 2012. p. 19-58.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998. (Coleção Leitura)

SANTOS, S. M. P. O lúdico na formação do Educador. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SILVA, R. L. Lazer e gênero: suas relações com o lúdico. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). Dinâmica lúdica: novos olhares. Barueri: Manole Ltda., 2004.