

LUDICIDADE E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS, ADULTOS E IDOSOS: ANÁLISE DE PESQUISAS PUBLICADAS ENTRE 2015 E 2025

Anny Vitória Carvalho da Silva¹
Polyana Olini²

Resumo: Este artigo apresenta os resultados de uma revisão sistemática destinada a compreender de que maneira práticas lúdicas têm contribuído para a aprendizagem significativa na Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI), a partir da análise de produções acadêmicas publicadas entre 2015 e 2025. A pesquisa fundamenta-se em levantamento bibliográfico conduzido nas bases SciELO e EBSCO, com procedimentos metodológicos que asseguram rigor na seleção, leitura e síntese dos materiais. O estudo discute os conceitos de ludicidade, inclusão e aprendizagem significativa em diálogo com o percurso histórico e legal da EJA/EJAI, consolidado pela LDB nº 9394/96 e ampliado pelo Projeto de Lei nº 2679/2024, que reconhece o direito à escolarização também na velhice. Além de examinar documentos oficiais que evidenciam o enfraquecimento da modalidade na última década, a revisão identifica experiências pedagógicas que mobilizam atividades lúdicas como estratégias de engajamento, permanência e construção ativa do conhecimento. Os resultados destacam que a ludicidade, quando articulada às trajetórias e às condições socioculturais dos estudantes, constitui um caminho potente para promover aprendizagens mais humanizadas, participativas e socialmente situadas na EJAI.

Palavras-Chave: Educação de Jovens, Adultos e Idosos. Ludicidade. Práticas pedagógicas.

LUDICITY AND MEANINGFUL LEARNING IN EDUCAÇÃO DE JOVENS, ADULTOS E IDOSOS: ANALYSIS OF RESEARCH PUBLISHED BETWEEN 2015 AND 2025

Abstract: This article presents the results of a systematic review aimed at understanding how playful practices have contributed to meaningful learning in Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI), including its recent extension to older adults, based on the analysis of academic publications released between 2015 and 2025. The research is grounded in a bibliographic survey conducted in the SciELO and EBSCO databases, using methodological procedures that ensure rigor in the selection, reading, and synthesis of materials. The study discusses the concepts of ludicity, inclusion, and meaningful learning in dialogue with the historical and legal development of EJA/EJAI, established by the Lei de Diretrizes e Bases nº 9394/96 and expanded by Bill nº 2679/2024, which formally recognizes the right to schooling in old age. In addition to examining official documents that highlight the weakening of the modality over the last decade, the review identifies pedagogical experiences that use playful activities as strategies for engagement, persistence, and active knowledge construction. The findings indicate that ludicity, when articulated with the trajectories and sociocultural conditions of students, constitutes a powerful pathway for promoting more humanized, participatory, and socially situated learning within EJAI.

Keywords: Educação de Jovens, Adultos e Idosos. Ludicity. Pedagogical practices.

1. Introdução

Desde 1996, a Educação de Jovens e Adultos (EJA) está instituída pela Lei de

¹ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG).

² Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Docente no Univag – Centro Universitário de Várzea Grande. Orientadora.

Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394/94, contemplando os níveis de Ensino Fundamental e Ensino Médio para jovens e adultos. Com a apresentação do Projeto de Lei nº 2.679/2024, que propõe alterações na LDB, a EJA passa a ser denominada Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI). A mudança busca ampliar o caráter inclusivo da modalidade, estendendo seu alcance também aos idosos que não tiveram acesso à escolarização básica, garantindo-lhes oportunidades de formação nos níveis fundamental e médio.

Os estudantes dessa modalidade buscam o programa a fim de garantir inclusão na sociedade, superação de desigualdades e oportunidades de desenvolvimento pessoal e profissional. Muitos procuram a EJAI movidos pelo desejo de retomar trajetórias interrompidas, conquistar autonomia e ampliar suas possibilidades de participação social, cultural e econômica. Além disso, enxergam na escolarização uma forma de fortalecer sua autoestima, acessar melhores condições de trabalho e exercer plenamente sua cidadania. Para grande parte desses sujeitos, retornar à escola representa não apenas a busca por certificação, mas a reafirmação de seus direitos e o reconhecimento de suas histórias de vida.

Os alunos da EJAI trazem consigo uma bagagem diversa, marcada por responsabilidades precoces, sonhos interrompidos, experiências de exclusão e sucessivas interrupções escolares, além de questões econômicas e sociais que influenciam diretamente seu processo de aprendizagem. Segundo Gadotti (2001, p. 31), o público da modalidade luta “para superar suas condições precárias de vida (moradia, saúde, alimentação, transporte, emprego etc.) que estão na raiz do problema do analfabetismo. O desemprego, os baixos salários e as péssimas condições de vida comprometem o processo de alfabetização dos jovens e adultos.”

Diante desse cenário, torna-se relevante promover um ambiente de aprendizagens significativas, que utilize metodologias acessíveis e práticas pedagógicas sensíveis às necessidades e realidades desses estudantes. É fundamental desenvolver estratégias que valorizem o conhecimento prévio que cada um traz, estimulem o interesse pelo aprender e reconheçam a escola como espaço de acolhimento, diálogo e construção coletiva de saberes.

Nesse contexto, destaca-se a ludicidade como elemento central no processo educativo, não apenas como entretenimento, mas como um recurso pedagógico capaz de promover aprendizagens significativas. Conforme Luckesi (2023, p. 55),

Podemos e devemos nos servir de atividades que propiciam estados lúdicos, na perspectiva de que, prazerosamente, propiciam, ao mesmo

tempo, resultados significativos tanto para o desenvolvimento como para a formação dos nossos estudantes; para todos, afinal.

Assim, atividades lúdicas favorecem estados prazerosos e, simultaneamente, promovem desenvolvimento e formação, o autor reforça a ideia de que o prazer não é oposto à seriedade do aprender: ele é, na verdade, uma via que facilita a construção do conhecimento. Esse entendimento reforça a importância de metodologias que, para além de transmitir conteúdos, favoreçam experiências educativas que dialoguem com a trajetória dos sujeitos da EJAI. Ao reconhecer o potencial transformador do lúdico, o educador amplia as possibilidades de engajamento, fortalece vínculos e promove práticas que valorizam o estudante em sua integralidade. Assim, a ludicidade não apenas facilita o processo de aprendizagem, mas também cria condições para que esses sujeitos se percebam capazes, protagonistas e pertencentes ao espaço escolar.

Em vista disso, a presente pesquisa investigou como as práticas lúdicas têm contribuído para a aprendizagem significativa de jovens, adultos e idosos, por meio de análise do tipo sistemática de artigos publicados entre 2015 e 2025, em periódicos acadêmicos científicos. Buscou-se compreender o conceito de ludicidade e sua relação com a aprendizagem significativa na prática docente voltada à EJAI, bem como identificar e examinar estudos que abordam o uso de práticas lúdicas nesse contexto. Além disso, procurou-se reconhecer quais tipos de atividades lúdicas têm sido utilizadas com estudantes da EJAI e em quais contextos pedagógicos elas se inserem. Por fim, investigou-se os efeitos pedagógicos atribuídos a essas práticas nos processos de ensino e aprendizagem, considerando as evidências apresentadas nos artigos analisados.

A escolha pelo objeto de pesquisa, justifica-se pela intenção de compreender os significados atribuídos às práticas lúdicas no ensino da EJAI, reconhecendo-as como formas legítimas de promover o envolvimento, o interesse e a construção ativa do conhecimento por parte dos sujeitos dessa modalidade de ensino. Assim, espera-se que os dados levantados contribuam para a ampliação do debate sobre processos educativos mais inclusivos, criativos e integradores para esse público.

Diante do crescente desafio de engajar jovens, adultos e idosos na educação formal, esta pesquisa contribui para o repertório de práticas pedagógicas que promovam o prazer de aprender, respeitando os saberes e trajetórias dos sujeitos da EJAI. Ao analisar o papel da ludicidade, busca-se valorizar práticas educativas que favoreçam a permanência, o interesse e a emancipação desses estudantes.

2. Caminho metodológico da investigação

A pesquisa foi desenvolvida entre março e novembro de 2025, caracterizando-se como um estudo qualitativo conduzido por meio de análise sistemática da literatura. Esse tipo de investigação consiste em um procedimento metodológico estruturado, rigoroso e replicável, cujo objetivo é identificar, selecionar, avaliar e sintetizar produções científicas relevantes sobre um determinado tema, a partir de critérios previamente definidos. A análise sistemática busca oferecer uma visão abrangente e fundamentada do estado do conhecimento, reduzindo vieses e garantindo transparência nas etapas de coleta e seleção dos materiais. De acordo com Sampaio e Mancini (2007, p. 84),

Uma revisão sistemática, assim como outros tipos de estudo de revisão, é uma forma de pesquisa que utiliza como fonte de dados a literatura sobre determinado tema. Esse tipo de investigação disponibiliza um resumo das evidências relacionadas a uma estratégia de intervenção específica, mediante a aplicação de métodos explícitos e sistematizados de busca, apreciação crítica e síntese da informação selecionada.

No presente estudo, a análise sistemática teve como objetivo identificar, na literatura especializada, as estratégias lúdicas aplicadas na Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI) entre os anos de 2015 e 2025, bem como compreender de que maneira tais práticas têm contribuído para a promoção da aprendizagem significativa, considerando as especificidades, trajetórias e necessidades dos estudantes dessa modalidade.

A busca bibliográfica foi realizada nas bases científicas EBSCO e SciELO, empregando os seguintes descritores: “*Educação de Jovens e Adultos*”, “*EJA*”, “*EJAI*”, “*Práticas pedagógicas lúdicas na EJA*” e “*Ludicidade*”. Os resultados obtidos passaram inicialmente por uma leitura exploratória, etapa destinada à avaliação da pertinência de cada material ao tema investigado. Em seguida, os textos selecionados foram analisados em profundidade, com posterior organização e sistematização dos dados conforme os eixos definidos na pesquisa.

Foram considerados artigos publicados em revistas científicas. Os critérios de inclusão adotados foram:

- publicações compreendidas no recorte temporal de 2015 a 2025;
- textos que abordassem práticas lúdicas na EJA/EJAI;
- produções disponíveis integralmente

- material de acesso público ilimitado (SciELO) e limitado (EBSCO);

Foram excluídos:

- produções que tratassem de ludicidade em contextos não relacionados à EJA/EJAI;
- duplicidades encontradas entre bases.

Na primeira triagem, foram selecionados 14 artigos que mencionavam a ludicidade como metodologia de ensino na EJAI. No entanto, como o objetivo era identificar artigos e relatos de experiências que abordassem especificamente a ludicidade na EJAI, na segunda seleção permaneceram 4 artigos que atenderam aos critérios de inclusão.

Com o intuito de tornar a análise mais visual e objetiva, os dados foram organizados conforme exposto na tabela 1.

Tabela 1: Artigos analisados.

Título	Autores	Ano	Periódico
A ludicidade como metodologia de ensino no primeiro segmento da educação de jovens e adultos - EJA	Laury Vander; Leandro de Souza; Eliuvomar Cruz da Silva	2025	Revista Científica Multidisciplinar O Saber
A implantação do lúdico como forma de aprendizagem de biologia a alunos do ensino médio na modalidade PROEJA	Moacir Silvestre Mann; Mauricio Ramos Lutz; Letiele Bruck de Souza	2018	Revista EJA em debate.
Jogos Digitais no Ensino de Matemática: uma experiência com estudantes da educação de jovens e adultos	Francisco Carlos Silva Souza; Raimundo Luna Neres; Paula Ticiane Silva da Silva	2024	Revista Foco
Uso de estratégias inovadoras: uma alternativa de suprir as principais dificuldades e despertar interesse em Biologia na modalidade de ensino EJA	Arinelson Pereira do Nascimento; Felipe Sant'Anna Cavalcante; Juracy Santos Pereira; Rubia Darivanda da Silva Costa; Rubia Darivanda da Silva Costa	2025	Revista Sustinere

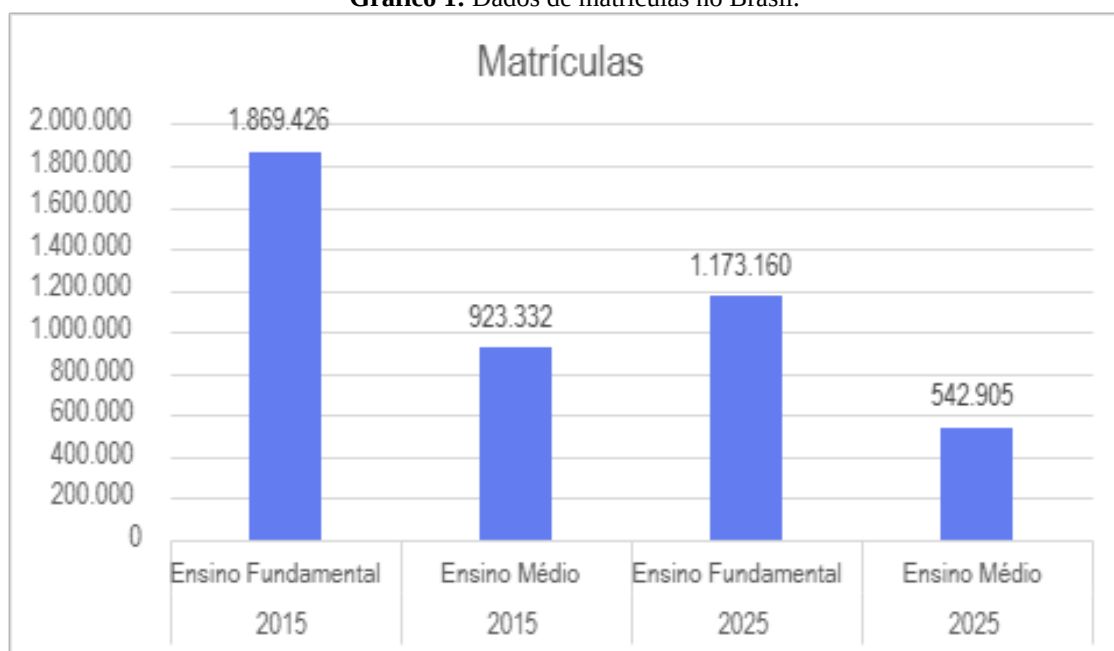
Fonte: EBESCO e SciELO.

3. A ludicidade como fundamento pedagógico na EJAI

A história da EJAI no Brasil tem sido marcada, nos últimos anos, por um processo de enfraquecimento e esvaziamento da modalidade. Em 2024, o país registrou 9,1

milhões de pessoas analfabetas, com 15 anos ou mais que não sabiam ler nem escrever, segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua). A partir do levantamento comparativo entre as taxas de matrícula registradas no Censo Escolar de 2015 e os resultados preliminares de 2025, observa-se uma redução significativa no número de ingressos na modalidade, tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio, ao longo da última década. Essa tendência pode ser visualizada no Gráfico 1.

Gráfico 1: Dados de matrículas no Brasil.



Fonte: BRASIL, INEP, Censo escolar 2015 e 2025.

Ao analisar os dados de matrículas na EJAI do ano 2015 e 2025, observa-se um forte declínio na participação dos estudantes. Em 2015 havia 1.869.426 matriculados no nível fundamental e 923.332 no nível médio, enquanto em 2025 os números caíram para 1.173.160 e 542.905, respectivamente. Essa retração acompanha um panorama mais amplo: “a EJA teve queda de 1,3 milhão de matrículas, no Brasil, entre 2014 e 2024”, segundo o Anuário Brasileiro da Educação Básica. Dados recentes do Censo Escolar apontam para uma crise contínua: “a EJA perdeu 198 mil alunos em 2024, atingindo o menor nível de matrículas da história”. Especialistas destacam que esse enfraquecimento não é meramente numérico, mas estrutural, ressaltando a ausência de políticas públicas eficazes para combater a evasão escolar e o recuo das turmas como fatores centrais. Tal redução matricular compromete a dinâmica de aprendizagem significativa, pois limita as possibilidades de construir um ambiente rico e diverso, no qual práticas lúdicas poderiam reforçar o engajamento e a permanência dos educandos.

A expressiva retração nas matrículas evidência não apenas um problema estatístico, mas

um reflexo profundo das fragilidades estruturais que atravessam a modalidade. Tal cenário exige analisar de que forma esse esvaziamento compromete as condições de ensino, limita a diversidade das turmas e impõe novos desafios à construção de práticas pedagógicas significativas, sobretudo aquelas que utilizam o lúdico como estratégia de engajamento, permanência e valorização das trajetórias dos educandos.

O termo “ludicidade” tem origem no latim *ludus*, que significa jogo. Embora tradicionalmente associado à infância, o conceito foi ampliado e passou a abranger diferentes práticas pedagógicas que envolvem prazer, criatividade e espontaneidade no processo de aprendizagem, independentemente da faixa etária. Segundo Kishimoto (2017), o lúdico se manifesta como uma atividade voluntária e prazerosa, com regras próprias, que permite à criança (e ao sujeito em geral) imaginar, experimentar e construir significados a partir da ação simbólica, contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.

De acordo com Luckesi (2023, p. 15):

Ludicidade é um estado interno de cada pessoa, que pode advir, de modo socialmente responsável, das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Pode advir, pois, da prática de qualquer atividade que traga bem-estar e alegria a todos, efetivamente a todos, não para alguns em detrimento de outros ou de muitos outros.

A concepção de ludicidade apresentada por Luckesi dialoga diretamente com os objetivos da presente pesquisa, pois evidencia que o caráter lúdico não se limita a jogos ou brincadeiras, mas se manifesta como um estado interno capaz de promover bem-estar, motivação e engajamento. No contexto da EJAI, essa perspectiva assume particular relevância diante das especificidades e da trajetória dos sujeitos que compõem essa modalidade. Assim, promover práticas pedagógicas que despertem alegria, participação e acolhimento contribui não apenas para a aprendizagem significativa, mas também para o reconhecimento da escola como um espaço onde todos têm direito ao prazer de aprender, sem distinções ou desigualdades.

Segundo Paulo Freire (1967), a educação deve ser vista como um ato de liberdade, capaz de transformar o indivíduo, promovendo autonomia e sua participação crítica na sociedade. Sob essa perspectiva, torna-se essencial que a educação destinada a jovens, adultos e idosos não se reduza à simples transmissão de conteúdos; ao contrário, exige-se uma prática pedagógica que considere a realidade dos sujeitos, seus conhecimentos prévios e suas experiências de vida. Dessa forma, o educador assume o papel de mediador de aprendizagens significativas, criando condições para que o

estudante seja protagonista do próprio processo formativo.

Para Luckesi (2023), é fundamental garantir aos estudantes “um espaço seguro, acolhedor, confortável e, por isso, lúdico”, no qual “o aprendizado transforma-se em uma prática prazerosa e profundamente conectada à vida concreta”. Assim, o lúdico não apenas complementa a prática docente, mas se configura como um elemento que potencializa a aprendizagem significativa e dá sentido ao processo educativo.

Nesse contexto, a prática pedagógica aliada a propostas lúdicas tem o potencial de estabelecer um ambiente acolhedor, motivador e coerente com as necessidades dos(as) estudantes da EJAI. Atividades lúdicas, intencionalmente planejadas, favorecem a interação, o engajamento e a construção coletiva do conhecimento, além de fortalecerem os vínculos entre educador e educandos. Considerando que a ludicidade, conforme discute Massa (2015), ultrapassa a dimensão instrumental do “jogo” e se manifesta como um estado interno de plenitude, interação e significado, sua presença na EJAI torna-se ainda mais relevante.

Ao assumir a ludicidade como fundamento, reconhece-se que a aprendizagem significativa ocorre quando o estudante se percebe valorizado, ativo e pertencente ao processo educativo. Assim, encerrar esta seção implica reafirmar que investir em práticas lúdicas não é um complemento, mas uma necessidade formativa: é compreender que, para jovens, adultos e idosos historicamente excluídos, o lúdico cria caminhos de acolhimento, ressignificação e autonomia, fortalecendo a EJAI como espaço de direito, de humanização e de prazer em aprender.

A compreensão da ludicidade como potência formativa na Educação de Jovens, Adultos e Idosos exige reconhecer que o aprender, para esse público, está profundamente vinculado às experiências de vida, aos afetos e às trajetórias interrompidas que marcam sua relação com a escola. Conforme argumenta Freire (1967), a educação deve promover autonomia, diálogo e reconstrução crítica do mundo, deslocando-se de práticas transmissivas para experiências significativas que convoquem o sujeito em sua inteireza. Nessa direção, a ludicidade deixa de ser um recurso periférico e torna-se condição que possibilita ambientes acolhedores, dialógicos e afetivamente seguros.

Segundo Kishimoto (2017), o lúdico funciona como espaço de criação e simbolização que permite ao sujeito experimentar, arriscar e atribuir sentidos ao próprio processo formativo. Luckesi (2023) reforça que a ludicidade expressa um estado interno de bem-estar que atravessa múltiplas atividades, produzindo alegria, pertencimento e abertura ao aprender. Tais perspectivas se revelam especialmente relevantes na EJAI,

marcada por estudantes que enfrentam cansaço, responsabilidades familiares, inserção precoce no trabalho e vivências de exclusão escolar. Assim, como indicam os documentos oficiais, tornar a escola um espaço de acolhimento, diálogo e participação – sobretudo após o declínio das matrículas na modalidade, constitui um imperativo pedagógico e social.

Esses fundamentos teóricos orientaram a seleção dos quatro artigos analisados na próxima seção. Todos eles tratam de experiências que acionam o lúdico como via de engajamento, reconstrução de sentido e promoção da aprendizagem significativa na EJA. Embora situados em áreas distintas (Biologia, matemática ou práticas gerais), os estudos convergem ao demonstrar como jogos, dinâmicas, tecnologias digitais e atividades criativas podem produzir estados lúdicos que favorecem o protagonismo, o vínculo com a escola e o reencontro com o desejo de aprender. A partir dessas contribuições, a análise sistemática apresentada a seguir busca compreender de que modo tais práticas dialogam com os conceitos aqui discutidos e quais efeitos produzem nos processos de ensino e aprendizagem.

4. A Ludicidade como estratégia pedagógica: sínteses e implicações

A análise dos quatro artigos selecionados revela que a ludicidade tem sido empregada na EJA como estratégia pedagógica capaz de promover engajamento, participação e aprendizagem significativa. Apesar de abordarem contextos distintos, como o ensino de Biologia, de Matemática e práticas gerais na EJA, todos convergem no entendimento de que estudantes jovens, adultos e idosos apresentam necessidades específicas, marcadas por trajetórias escolares interrompidas, vivências de exclusão, cansaço, responsabilidades familiares e laborais. Assim, as práticas lúdicas surgem como alternativa para romper com modelos tradicionais e pouco atrativos, favorecendo um ambiente pedagógico mais inclusivo, dinâmico e significativo.

O primeiro artigo analisado, *A ludicidade como metodologia de ensino no primeiro segmento da EJA* (VANDER; SOUZA; SILVA, 2025), destaca que as atividades lúdicas, quando planejadas de maneira intencional, ampliam a participação dos alunos e fortalecem a relação entre professor e estudante. Os autores observam que a ludicidade facilita a compreensão de conteúdos, promove autoestima e estimula o protagonismo. Esse achado dialoga com a perspectiva de Luckesi (2023), para quem o lúdico não se limita ao entretenimento, mas constitui um estado interno de bem-estar

que possibilita aprendizagens mais profundas, ao transformar o espaço escolar em ambiente prazeroso e acolhedor.

No segundo artigo, A implantação do lúdico como forma de aprendizagem de Biologia a alunos do PROEJA (MANN; LUTZ; SOUZA, 2018), os resultados mostram que a utilização de jogos e dinâmicas em aulas de Biologia favoreceu a compreensão de conceitos considerados abstratos e reduziu as dificuldades dos estudantes em acompanhar o conteúdo. A proposta lúdica atuou como mediadora da aprendizagem significativa, facilitando associações entre os conteúdos escolares e as experiências de vida dos educandos. Essa articulação está alinhada ao pensamento de Paulo Freire (1967), que defende que o conhecimento se constrói quando há diálogo com a realidade do sujeito, permitindo que este atribua sentido ao processo educativo.

O artigo Jogos Digitais no Ensino de Matemática na EJA (SOUZA; NERES; SILVA, 2024) evidencia o potencial do uso de tecnologias digitais de forma lúdica. Os autores relatam que os jogos digitais estimularam o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a motivação dos estudantes, além de favorecerem a participação dos alunos menos confiantes em Matemática. As atividades digitais aproximaram a aprendizagem do cotidiano, promovendo um ambiente interativo que contribuiu para diminuir a evasão e para fortalecer o vínculo com a escola. Esse resultado reafirma o que Kishimoto (2017) aponta sobre o valor pedagógico do lúdico: ao criar situações desafiadoras e prazerosas, o jogo possibilita ao estudante experimentar, errar e aprender sem medo, ressignificando sua relação com o conhecimento.

No último artigo, Uso de estratégias inovadoras na Biologia da EJA (NASCIMENTO et al., 2025), os autores demonstram que práticas diversificadas como experimentos simples, dinâmicas e atividades coletivas, aumentaram significativamente a motivação e a participação dos estudantes. O estudo reforça que metodologias inovadoras têm impacto direto na permanência dos alunos e na redução da evasão, sobretudo quando combinadas à ludicidade e à contextualização dos conteúdos. Os autores alertam, contudo, que essas práticas ainda são pouco frequentes e dependem, em grande parte, da iniciativa individual do professor, evidenciando a ausência de políticas públicas que incentivem a criatividade pedagógica na EJAI.

De modo geral, a análise dos quatro artigos demonstra que a ludicidade é capaz de promover aprendizagens mais significativas, uma vez que permite ao estudante atuar de maneira ativa, dialogar com sua experiência de vida e reconstruir conhecimentos. Os achados revelam, porém, que as práticas lúdicas não têm sido aplicadas de maneira sistematizada ou contínua na EJAI. Tal lacuna reforça a necessidade de políticas

educacionais que valorizem o ensino voltado para jovens, adultos e idosos, especialmente diante do cenário de retração de matrículas e abandono escolar que caracteriza a última década no Brasil. Assim, os resultados encontrados convergem para a compreensão de que o lúdico, quando articulado à realidade sociocultural do estudante, configura-se como estratégia potente para fortalecer vínculos, ressignificar o processo de ensino e promover experiências educativas mais humanas e inclusivas.

5. Considerações finais

Ao longo deste trabalho, foi possível delinear de forma clara o percurso investigativo, partindo do tema central, que envolve a utilização de práticas lúdicas na Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI), até a formulação do problema de pesquisa, relacionado à escassa exploração dessas metodologias nos anos iniciais da EJA. Fundamentando-se em autores que discutem a relevância do lúdico como recurso pedagógico e na revisão de estudos que abordam experiências práticas, o estudo buscou compreender como a ludicidade pode potencializar o processo de aprendizagem e favorecer a participação ativa dos alunos, reforçando a importância de metodologias inovadoras nessa modalidade de ensino.

O objeto de estudo, centrado em pesquisas que exploram a vivência da ludicidade na EJAI, possibilitou uma análise crítica das práticas aplicadas e das lacunas existentes na literatura. A metodologia adotada, baseada em análise sistemática de artigos científicos, garantiu rigor na organização e interpretação dos dados, conferindo consistência às conclusões. Apesar do número considerável de artigos encontrados, percebe-se que estudos de caráter prático ainda são pouco explorados, especialmente nas primeiras etapas da EJAI. Observou-se que a maior parte das experiências se concentra em disciplinas específicas, como Matemática e Biologia, e em contextos pontuais.

Além disso, evidenciou-se que a efetivação das práticas lúdicas na EJAI não depende apenas da iniciativa docente, mas também de políticas públicas que assegurem condições reais de implementação. Entre essas condições, destaca-se a necessidade de formação continuada específica para os professores que atuam nessa modalidade, possibilitando que compreendam as particularidades do público jovens, adultos e

idosos, e se apropriem de estratégias pedagógicas alinhadas às suas demandas. A ausência de investimentos consistentes em formação e suporte institucional limita a consolidação de práticas inovadoras e contribui para a manutenção de metodologias tradicionais que, muitas vezes, não dialogam com a realidade desses estudantes.

Assim, embora os resultados indiquem avanços significativos na aprendizagem, na motivação e na redução da evasão escolar, há um vasto campo a ser explorado em pesquisas futuras. Torna-se, portanto, essencial incentivar estudos que contemplem diferentes áreas do conhecimento e práticas sistematizadas desde os anos iniciais da EJAI, além de defender políticas públicas que garantam formação continuada, recursos didáticos e valorização docente. Somente com esse conjunto de ações será possível assegurar a efetividade do lúdico como ferramenta pedagógica e sua contribuição para aprendizagens significativas.

Referências

- FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 91.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2025.
- GADOTTI, M.; ROMÃO, J. E. **Educação de Jovens e Adultos Teoria, prática e proposta**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2001,
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14ª ed. São Paulo: Cortez, 2017.
- FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa: Compreensões e preposições**. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 2023.
- BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB nº 1, de 25 de maio de 2021**. Define as Diretrizes Operacionais para a Educação de Jovens e Adultos nos aspectos relativos ao ensino fundamental e médio, e à Educação Profissional Técnica de Nível Médio.
- INEP. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Censo Escolar da Educação Básica– Resultados**. Brasília: Inep. Disponível em: [Resultados](#) —

Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira | Inep. Acesso em: 14 nov 2025.

MASSA, M. de S. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. PRENDER - **Cad. de Filosofia e Psic. da Educação**. Vitória da Conquista Ano IX n. 15 p.111-130 2015. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460>

SOUZA, F.C.S; NERES, R. L; SILVA, P.T. da S. Jogos digitais no ensino da matemática: uma experiência com estudantes da educação de jovens e adultos. **Revista Foco**, v.17 n.8, p.01-21, 2024. Disponível em: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=ca020501-9640-3f35-a81e-52397b6ca6c7>.

NASCIMENTO, A. P; CAVALCANTE, F.S. A; PERREIRA, J. S; COSTA, R. D. S; LIMA, R. A. Uso de estratégias inovadoras: uma alternativa de suprir as principais dificuldades e despertar interesse em Biologia na modalidade de ensino EJA. **Revista SUSTINERE**, Rio de Janeiro, v.13 n.1, p.43-64, 2025. Disponível em: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=2c8d113c-2a78-3e5c-9dab-47e293ddcdc2>.

COSTA, G. L. F; SOUZA, L. V. L; SILVA, E. C. A ludicidade como metodologia de ensino no primeiro segmento da educação de jovens e adultos - EJA. **Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, São Paulo –SP, v.1, n.1. Disponível em: <https://submissoesrevistarcmos.com.br/rcmos/article/view/901/2025>

MANN, M. S; LUTZ, M. R; SOUZA, L. B. A implantação do lúdico como forma de aprendizagem de biologia a alunos do ensino médio na modalidade PROEJA. **Revista EJA em debate**, Santa Catarina, v.7,2018. Disponível em: <https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscador.html?task=detalhes&source=all&id=W2885995999>

SAMPAIO, R. F; MANCINI, M. C. Estudo de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Revista brasileira de fisioterapia**, São Carlos v. 11 n. 1, p. 83-89, jan./fev. 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbfis/a/79nG9Vk3syHhnSgY7VsB6jG/?format=pdf&lang=pt>