

**UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL - ULBRA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
DIRETORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE
CIÊNCIAS E MATEMÁTICA**



**MULTIMEIOS LUDO PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA PARA A
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA EM CIÊNCIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL
NA CONSTRUÇÃO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: UM ESTUDO
SOBRE A MOTIVAÇÃO.**

JOSÉ RODRIGUES DOS SANTOS

**Canoas/RS
2008**

JOSÉ RODRIGUES DOS SANTOS



**MULTIMEIOS LUDO PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA PARA A
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA EM CIÊNCIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL
NA CONSTRUÇÃO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: UM ESTUDO
SOBRE A MOTIVAÇÃO.**

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em Ensino de
Ciências e Matemática da Universidade
Luterana do Brasil – ULBRA, para obtenção
do título de Mestre em Ensino de Ciências e
Matemática.

ORIENTADOR: EDSON ROBERTO OAIGEN

Canoas/RS
2008

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA

A COMISSÃO ABAIXO ASSINADA APROVA A DISSERTAÇÃO,

**MULTIMEIOS LUDO PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA PARA A
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA EM CIÊNCIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL
NA CONSTRUÇÃO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: UM ESTUDO
SOBRE A MOTIVAÇÃO.**

José Rodrigues dos Santos

COMO REQUISITO PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE
MESTRE NO ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA

Prof. Dr. Edson Roberto Oaigen

Prof. Dr. Arno Bayer

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Dr. José Vicente Lima Robaina

Prof^a. Dr^a. Juliana da Silva

Prof. Dr. Eduardo Périco

CANOAS/RS

2008

AGRADECIMENTOS

Agradeço:

- em primeiro lugar a Deus por ter me enviado a um Estado tão distante e colocando pessoas acolhedoras e tão amáveis em minha vida;
- ao Governo do Estado de Roraima por me dar condições de estudar no Rio Grande do Sul, em especial a Universidade Estadual de Roraima - UERR, pelo convênio e possibilidades de cursar este Programa de Pós-graduação;
- a ULBRA – Universidade Luterana do Brasil por ter me proporcionado à oportunidade de participar deste Programa de Pós-Graduação;
- ao meu orientador professor Doutor Edson Roberto Oaigen pela amizade, pela dedicação, pelo entendimento das minhas dificuldades e pelo incentivo persistente na realização deste trabalho;
- aos professores do Programa de Pós-Graduação do Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Luterana do Brasil, Canoas, que souberam compreender as minhas limitações e sempre incentivaram para o meu crescimento profissional;
- em especial ao Coordenador do PPGECIM, Prof. Dr. Arno Bayer que nos meus momentos de grande dificuldade sempre me incentivou a continuar a luta;
- aos colegas do Programa que me deram incentivo;
- aos meus colegas de Roraima, a minha grande amiga Belmira que tanto contribuiu para que eu pudesse alcançar a vitória;
- aos colegas do Laboratório de Pesquisa de Ensino de Ciências (LPEC), em especial a Rosana Paris, Denise, Luiz Rohde, Luis Matos, Mariana, Carolina, Janaina minha colega de mestrado e ao Prof. Dr. José Vicente Lima Robaina que me acolheram como se eu fosse membro de suas famílias e que também colaboraram para a realização deste trabalho;
- a amiga que muito contribuiu para o desenvolvimento desse trabalho. Obrigado Marisandra Viecili, pelo apoio em todos os momentos;
- aos meus pais Antônio Rodrigues e Maria Alves que tanto me ajudaram nas minhas decisões, principalmente pelo apoio moral;
- aos meus filhos Mark, Michter, Müller, Kamily, Karoline, Iury, Ikaro e Ivis, os quais foram determinantes para que eu pudesse chegar à conclusão desse trabalho;
- agradeço a todas as pessoas que de uma forma ou de outra me ajudaram a chegar até aqui.

Em especial queria agradecer a minha amada esposa, Miraselva Dantas Barbosa Rodrigues pelo amor que pode transmitir a mim, mesmo distante sempre, incentivando nos momentos de tristeza, me fortalecendo com suas palavras de carinho, me apoiando em todas minhas decisões.

Muito obrigado a todos!

1 Bem aventurado o homem que não anda segundo o conselho dos ímpios, nem se detém no caminho dos pecadores, nem se assenta na roda dos escarnecedores.

2 Antes têm o teu prazer na lei do SENHOR, e na sua lei medita de dia e de noite.

3 Pois será como a árvore plantada junto a ribeiros de água, a qual dá o seu fruto no seu tempo; as suas folhas não cairão, e tudo quanto fizer prosperará.

SALMO 1

RESUMO

A pesquisa analisou e investigou o uso dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta motivadora para a aprendizagem significativa em Ciências no Ensino Fundamental na Construção da Educação de Jovens e Adultos – CEJA – no Município de Esteio/RS, sendo que a amostra foi composta por dezoito alunos e seis professores. Tratou-se de uma pesquisa quali-quantitativa utilizando como instrumentos de coletas de dados: a análise do Regimento Parcial - RP - da CEJA; análise dos documentos do MEC; observação inicial das atividades desenvolvidas em sala de aula; entrevista com alunos e professores; aplicação do questionário inicial com os alunos; aplicação do questionário com os professores; aplicação dos multimeios ludo pedagógicos observando a motivação dos alunos diante da ferramenta e a aplicação do questionário final com os alunos, como também, interpretou-se os modelos criados e registrados em fotos e, finalmente, a análise da avaliação de todos os instrumentos aplicados. A metodologia propiciou o uso do Método Hermenêutico, analisando atividades observacionais e empíricas. A partir da análise dos dados coletados nos instrumentos citados, constatou-se que os multimeios ludo pedagógicos nem sempre são utilizados pelos professores nas atividades educativas, mas sim, percebe-se claramente a importância no processo ensino e aprendizagem. Conclui-se que os multimeios ludo pedagógicos são ferramentas importantes como geradoras da motivação para a aprendizagem significativa, na construção do ensino de Ciências dos alunos da CEJA.

Palavras-chave: multimeios, ludo pedagógico, CEJA, motivação e aprendizagem significativa.

ABSTRACT

To research analyzed and investigated the use of the multimedia's pedagogical loud as tool motivation for the significant learning in Sciences in the Fundamental Education in the Construction of the Education of Youths and Adult – CEJA – in the Town of Esteio/RS, being that the sample was composed for eighteen students and six professors. It treated of a qualitative-quantitative research utilizing like instruments of fact-gathering: the analysis of the Partial Regiment - RP - of the CEJA; analysis of the documents of the Ministry of Education and Culture; initial observation of the activities developed in classroom; interview with students and professors; application of the initial questionnaire with the students; application of the questionnaire with the professors; application of the multimedia's pedagogical loud observing the motivation Final questionnaire with the students, as also, interpreted itself the models created and recorded in pictures and, finally, the analysis of the evaluation of all of the instruments applied. The methodology provided the use of the Hermeneutic method, analyzing activities observationally and empirical. From the analysis of the facts collected us instruments cited, established itself that the multimedia pedagogical loud do not always be utilized by the professors in the educational activities, but yes, perceives itself clearly the importance in the trial I teach and learning. I concluded that the multimedia's pedagogical loud are important tools as generators of the motivation for the significant learning, in the construction of the education of Sciences of the students of the CEJA.

Keywords: multimedia's, pedagogical loud, CEJA, motivation and significant learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1 A NATUREZA DO OBJETO DA PESQUISA.....	16
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO.....	18
1.2 PROBLEMA.....	22
1.3 JUSTIFICATIVA.....	22
1.4 OBJETIVOS.....	28
1.4.1 Objetivo Geral.....	28
1.4.2 Objetivos Específicos.....	28
2 MARCO TEÓRICO.....	30
2.1 A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.....	32
2.1.1 Legislação da Educação de Jovens e Adultos.....	32
2.1.2 Legislação Municipal da Construção da Educação de Jovens e Adultos.....	36
2.2 OS MULTIMEIOS LUDO PEDAGÓGICOS: INTER-RELAÇÃO / ALUNO E PROFESSOR DA EJA.....	38
2.3 OS MULTIMEIOS LUDO PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA CONTRA A EVASÃO DE JOVENS E ADULTOS.....	49
2.4 TEORIA DE APRENDIZAGEM DE AUSUBEL.....	51
2.4.1 Aprendizagem mecânica (automática).....	52
2.4.2 Analisando a Aprendizagem Significativa.....	53
2.4.3 Motivação: uma característica da Aprendizagem Significativa.....	59
2.5 CURRÍCULO DA EJA.....	61
2.6 A CIÊNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS	67
3 MARCO METODOLÓGICO.....	69
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	69
3.2 POPULAÇÃO ALVO E AMOSTRA.....	70
3.3 DELINEAMENTO DA PESQUISA.....	71
3.3.1 Design da Pesquisa.....	72
3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	73
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	75
4.1 ANÁLISE DO REGIMENTO PARCIAL DA CEJA.....	75
4.2 ANÁLISE DOS DOCUMENTOS DO MEC.....	75
4.3 OBSERVAÇÃO INICIAL DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS EM SALA DE AULA.....	77
4.4 ICD – 01: ENTREVISTA COM OS ALUNOS DAS TURMAS T5B E T5C....	77
4.5 ICD – 02: ENTREVISTA COM PROFESSORES.....	80
4.6 ICD – 03: QUESTIONÁRIO INICIAL PARA OS ALUNOS.....	82
4.7 ICD – 04: QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES.....	83
4.8 ICD–05: AVALIAÇÃO DA ATIVIDADE LUDO PEDAGÓGICA NAS	

PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES E ALUNOS.....	85
4.9 ICD – 06: APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO FINAL COM OS ALUNOS...	91
CONCLUSÃO.....	95
RECOMENDAÇÕES.....	99
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	100
APÊNDICES.....	109
ANEXOS.....	115

.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Demonstrativo das etapas da pesquisa com alunos e professores.....	65
Quadro 2 - Análise dos dados coletados na entrevista com alunos da CEJA.....	71
Quadro 3 - Análise dos dados coletados na entrevista com professores da CEJA.....	73
Quadro 4 - Análise do questionário inicial (pré - teste) aplicado aos alunos da CEJA.....	74
Quadro 5 - Análises observacionais das atividades com multimeios ludo pedagógicos.....	81
Quadro 6 - Análise do questionário final (pós-teste) – alunos.....	83
Quadro 7 - Análise comparativa dos questionários inicial e final com alunos.....	84

LISTA DE SIGLAS

CEJA	Construção da Educação de Jovens e Adultos
CEB	Câmara de Educação Básica
CEF	Comissão de Ensino Fundamental
CME	Conselho Municipal de Educação
CNE	Conselho Nacional de Educação
DBEN	Diretrizes e Bases da Educação Nacional
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais
EJA	Educação de Jovens E Adultos
EM	Ensino Médio
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação
LDBEN	Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação e Cultura
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PME	Prefeitura Municipal de Esteio
RE	Regimento Escolar
T	Totalidade
T5B	Totalidade - 7ª Série – Turma B
T5C	Totalidade - 7ª Série – Turma C

INTRODUÇÃO

Os multimeios ludo pedagógicos são suportes na construção de conhecimentos em todas as áreas do conhecimento. Busca-se a aprendizagem através da utilização de inúmeros multimeios, tais como: fitas cassete, slides, filmes, gravações visuais, brincadeiras, jogos, software e outros em que se relacione com vários tipos de recursos.

Esses instrumentos têm contribuído de maneira significativa no ensino e aprendizagem das crianças, todavia, esta contribuição, pouco vem sendo desenvolvida e aplicada na Construção da Educação de Jovens e Adultos – CEJA. Acredita-se que esta relação pode estar associada às poucas pesquisas referente ao tema.

O uso dos recursos multimeios ludo pedagógicos inseridos aos conteúdos de Ciências na CEJA¹ constitui-se em ferramenta motivadora para a aprendizagem dos alunos para a aprendizagem significativa. Com isto, busca-se possibilitar na ocorrência de um processo de ensino e aprendizagem mais rica e argumentativa.

O relevante assunto tem levado a Ciência por uma busca metodológica que interaja no ensino e aprendizagem dos jovens e adultos, de maneira que facilite a compreensão e assimilação dos conteúdos por eles estudados.

O uso de multimeios ludo pedagógicos é uma possibilidade para que o aluno assimile com maior prazer e compreensão os conteúdos. Isto ocorre levando em conta os conhecimentos prévios dos alunos, pois este é o ponto base para a aprendizagem significativa que se pretende.

Esta pesquisa baseou-se nos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta motivadora de ensino e aprendizagem na realidade de uma escola da Rede Municipal de Ensino Fundamental Construindo a Educação de Jovens e Adultos – CEJA. A clientela dessa Escola, no período noturno, caracterizada apenas por jovens e adultos, localizada no Município de Esteio/RS-Brasil.

¹ Projeto Construindo a Educação de Jovens e Adultos onde a Secretaria Municipal de Educação de Esteio/RS denominou o nome por trabalhar só com projetos de construção relacionado ao desenvolvimento sustentável.

A utilização da pesquisa quali-quantitativa, caracterizada no capítulo três, bem como respectivos métodos optados: Analítico, Empírico e Hermenêutico possibilitou que ocorresse o máximo de aproveitamento dos dados fornecidos e/ou coletados junto à amostra.

A observação das aulas no Ensino Fundamental – CEJA fez-se necessário para saber como devem ser desenvolvidos os multimeios ludo pedagógicos, para que melhor se adapte ao projeto de ensino aplicado no momento.

Com a aplicação dos multimeios ludo pedagógico, diagnosticou-se a capacidade que essa ferramenta de ensino tem de motivar o aluno fazendo com que interiorize certas ações, desenvolvendo-as de modo a formalizar as idéias e integrá-las aos seus conhecimentos, através da construção de uma aprendizagem significativa. Assim, com o tempo tornando-se rotina sua aplicabilidade em escolas do Ensino Fundamental - EJA².

Percebe que no Ensino Fundamental – CEJA ocorrem poucas atividades ludo pedagógicas como ferramenta para uma melhor assimilação dos conteúdos propostos pelos professores.

Entretanto a teoria de aprendizagem significativa de Ausubel explica que as pessoas tendem a representar internamente o que estão vendo, ouvindo, sentindo, ou seja, percebendo, o que esta a sua volta. Neste particular, o estudo sobre a utilização da motivação como uma ferramenta em Ausubel que se mostrou efetiva na pesquisa realizada.

Toda vez que uma situação for nova, cria-se perspectiva para um novo conhecimento, fazendo uma analogia à situação, mas não igual, estabelecendo-se indução e antecipações diante de uma nova situação.

A aprendizagem significativa modifica o conhecimento dos alunos ao longo do tempo. Reestrutura-se, até se estabilizar, construindo então, modelos ancorados aos anteriores passando para um novo significado.

Quando existe uma exposição a uma determinada situação, (representações internas, por exemplo), o aluno fica motivado a Aprendizagem Significativa favorecendo a busca de resultados lógicos dos problemas criados sobre determinado assunto vivido.

² Modalidade de ensino que se destina a oferecer oportunidade de estudos para aquelas pessoas que não tiveram acesso ao Ensino Fundamental ou Médio na idade regular. Este tipo de ensino leva em conta as condições de vida e de trabalho do aluno de acordo com o MEC.

Com a reunião de novas informações aos conhecimentos prévios, a questão com multimeios ludo pedagógicos na EJA, acredita-se tornar mais eficaz na sua aplicabilidade. Contudo, os multimeios ludo pedagógicos ainda resumem-se em atividades pouco explorada.

A organização da dissertação realizada sobre o uso dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta para aprendizagem significativa em Ciências no Ensino Fundamental na Construção da Educação de Jovens e Adultos – CEJA está estruturado em quatro capítulos, com o intuito de possibilitar um relatório mais adequado e detalhado na sua apresentação textual.

O primeiro capítulo aborda a natureza do objeto da pesquisa dividido em contextualização, problema, justificativa, sendo os objetivos subdivididos em objetivo geral e específico.

O segundo capítulo apresenta o marco teórico que esta organizada com a EJA, legislação da EJA, legislação municipal da CEJA, os multimeios ludo pedagógicos: inter-relação / aluno e professor da EJA, os multimeios ludo pedagógicos como ferramenta contra a evasão de jovens e adultos, Teoria de aprendizagem de Ausubel, subdividido em aprendizagem mecânica, analisando a Aprendizagem Significativa, motivação como uma característica da Aprendizagem Significativa, currículo da EJA, a Ciência na EJA,

O terceiro capítulo apresenta o marco metodológico composto pelo tipo de pesquisa, população alvo e amostra, delineamento da pesquisa, design da pesquisa com suas etapas e funções das etapas, instrumentos de coleta de dados. As principais etapas da pesquisa foram as seguintes:

- a) no dia 01/10/2007 (primeira etapa), observamos as turmas T5B e a T5C em relação ao desenvolvimento do processo ensino e aprendizagem;
- b) no dia 08/10/2007 (segunda etapa), realizamos entrevista com 18 alunos e 6 professores de Ciências do Fundamental CEJA;
- c) no dia 15/10/2007 (terceira etapa), aplicamos a atividade sobre o sistema digestório do homem;
- d) no dia 21/10/2007 (quarta etapa), apresentamos o sistema ósseo (Apêndice E) do homem e,
- e) na etapa seguinte, aplicou-se um questionário (Apêndice B) para saber a importância dos multimeios ludo pedagógicos de acordo com a referida amostra.

As atividades foram elaboradas de acordo com o projeto que estava sendo aplicado em sala de aula na Construção da Educação de Jovens e Adultos.

O quarto capítulo contém a análise e discussões dos dados, análise dos documentos do MEC, observação inicial das atividades desenvolvidas em sala de aula, entrevista com alunos das turmas T5B e T5C, entrevista com professores, questionário inicial para os alunos, questionário aplicado aos professores, avaliação da atividade ludo pedagógicas nas percepções dos professores e alunos, aplicação do questionário final com os alunos.

No capítulo destinado a necessidade de organizar e criar novas estruturas ludo pedagógicas, como ferramenta no Ensino de Ciências na Construção de Jovens e Adultos – CEJA, para o processo educacional na Escola Municipal de Esteio/RS, o mesmo foi fundamentado em autores e na legislação que mostram como deveria ser construída a aprendizagem significativa. Neste capítulo destacamos as relações estabelecidas entre os objetivos, o problema e os dados coletados e analisados.

Destacamos um capítulo para as recomendações, onde sugerimos atividades e procedimentos oriundos do processo investigativo que vivenciamos, bem como, inferimos novas possibilidades de continuação a esta pesquisa.

1 A NATUREZA DO OBJETO DA PESQUISA

O uso de multimeios nas escolas com o jovem e o adulto constitui-se em ferramenta pedagógica motivadora que incorporam o ludo pedagógico no processo de ensino e aprendizagem.

A aproximação com a realidade do brincar na vida escolar do aluno da EJA levou a perceber a existência de espaço para o desenvolvimento histórico-cultural-social dos mesmos. Ao contrário tem que verificar que tipo de informação e formação ele teve em sua vivência a respeito do desenvolvimento do jovem e do adulto em uma perspectiva social e cultural e criativa.

Segundo Piaget (1976, p.45):

Se conseguíssemos abarcar numa única visão sintética o conjunto dos fatos sociais a um momento considerado de sua história, poderíamos dizer seguramente que cada estado depende do precedente numa sucessão evolutiva contínua. Mas perceberíamos então a interferência de certas interações, esta associação alcançando precisamente modificações na função (quer dizer, nos valores e nas significações) de certas estruturas, independentemente de sua história anterior.

Na EJA foram escassos os resultados encontrados de pesquisas sobre o ludo pedagógico, o que torna relevante o estudo realizado. Acredita-se nesta ferramenta motivadora de ensino porque pode modificar para melhor a aprendizagem do aluno, pois o uso dos multimeios ludo pedagógicos é se divertir aprendendo e também uma ferramenta didática para o processo ensino e aprendizagem do aluno. Quando não se conhece pode até parecer que se está perdendo tempo, mas com crianças tem dado certo e por que não com o jovem e adulto?

É exposto no Regimento do Conselho Municipal de Educação, na folha 12, *que a filosofia da EJA tem como proposta a inclusão do individuo através de um processo educacional que venha contribuir na construção do cidadão participante, crítico e atuante na sociedade.*

Mediante essa afirmação a CEJA tem como finalidade oportunizar o acesso e permanência dos jovens e adultos que não concluíram o Ensino Fundamental em idade própria, respeitando as suas vivências e conhecimentos, redimensionando o tempo e o espaço da aprendizagem.

Há muito tempo que os multimeios ludo pedagógicos foram implantados nas escolas, porém com objetivo de contribuir com o ensino e aprendizagem da criança,

que nada mais justo por serem crianças, mas onde entra o jovem e o adulto nos multimeios ludo pedagógicos? Será que só a criança deve ser estimulada pelo professor ao ensino e aprendizagem?

Antunes (2006, p.13) cita:

Usamos com preferência a palavra “mediador” a “professor” por acreditar que a ação estimuladora das inteligências jamais dispensa a ação coerente e paciente do mestre, mas abriga oportunidade para que pais, mães, avós, amigos possam também atuar como estimuladores, ampliando de forma incontestável o desabrochar da criatura humana.

A percepção dos multimeios ludo pedagógicos para alunos da EJA é um meio de resgatar a infância e, ao mesmo tempo, ajudá-lo a obter uma aprendizagem significativa fazendo com que o mesmo tenha prazer de permanecer no ambiente educativo.

É importante salientar que os multimeios ludo pedagógicos são ferramentas imprescindíveis para que se obtenha um processo ensino e uma aprendizagem ativa, dinâmica e participativa, fazendo com que os conteúdos transmitidos, tornem-se acessíveis a uma compreensão mais eficiente, onde o “brincar” leva ao “aprender”, que muitas vezes não pôde ou não teve oportunidade, e se houve, não foi direcionado para uma aprendizagem significativa.

Com isto, cria-se um processo interativo, pois o aluno sente o prazer em aprender e, automaticamente, cria-se uma forte aliança entre todos, onde a visão do ambiente fica mais agradável.

Quando se trabalha com atividades lúdicas logo vem em mente atividades ligadas às crianças, é evidente a não dissociação delas, mas surgem novas perspectivas indicando que os multimeios ludo pedagógicos e a infância têm que estar ligado a alguém que um dia foi criança.

De acordo com Falkenbach (1997);

Estas reflexões se por um lado requerem uma análise complexa da atitude do adulto em função da sua pré-história de vida, por outro lado se pode inferir que o adulto deva estar preparado para poder interagir com as crianças no campo lúdico. O comportamento do adulto decorrente das influências socioculturais pode ser uma das causas que levam-no a se afastar do verdadeiro sentido da atividade lúdica, como também de entendê-la com outro sentido, que não o percebido pelas crianças quando jogam.

Estudar fora da idade prevista surge à necessidade da utilização de vários recursos motivadores aos alunos, buscando novos métodos de ensino e

aprendizagem. Acredita-se que os recursos ludo pedagógicos são excelentes meios para que a motivação se faça presente.

Brincar e (re) descobrir fazem parte da vida, dá prazer, o tempo passa e não se percebe. Viver no meio de grupos que tem força de vontade e estímulo induz a uma reflexão para a infância.

Os multimeios ludo pedagógicos possibilitam uma interação entre todos os envolvidos no ensino e aprendizagem, ajudando, compartilhando e aprendendo em coletividade em um espaço único.

De acordo com Bartholo (2001, p.92):

[...] o lúdico e o criativo são elementos constituintes do homem que conduzem o viver para formas mais plenas de realização; são, portanto, indispensáveis para uma vida produtiva e saudável, do ponto de vista da auto-afirmação do homem como sujeito, ser único, singular, mas que prescinde dos outros homens para se realizar, como ser social e cultural, formas imanentes à vida humana.

É de fundamental importância de quem se utiliza dos multimeios ludo pedagógicos acaba por descobrir que se aprende espontaneamente, permitindo uma elevação na auto-estima e na auto-afirmação como pessoa.

Quando se menciona os multimeios ludo pedagógicos imagina-se que seja um privilégio exclusivo da criança, mas com o passar do tempo, verifica-se que o jovem e o adulto também demonstram necessidades do uso destes, pois através do concreto há mais facilidade em adquirir uma aprendizagem significativa. O aluno da EJA muitas vezes utilizando o modelo tradicional de ensino e aprendizagem não consegue assimilar o seu conteúdo da maneira como é ministrado.

Para o seu desenvolvimento propõe-se o uso dos multimeios ludo pedagógicos para a aprendizagem de jovens e adultos, no ensino de Ciências, no Ensino Fundamental EJA, como mais uma alternativa metodológica fundamentada no interacionismo de Vygotsky, (1989) e na aprendizagem significativa de Ausubel (1978).

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Valorizar os multimeios em sala de aula como ferramenta motivadora, munindo os profissionais fundamentados epistemologicamente para que possam interagir no processo de ensino e aprendizagem, assim como usá-lo na construção

do conhecimento é necessário que o professor desenvolva com os alunos um processo criativo e desafiador.

Em todas as fases da vida do ser humano enquanto criança, jovem e adulto, as brincadeiras se fazem presente. Brincar não é coisa só de criança pequena, engana-se a escola que faz esta divisão lúdica entre criança, jovem e adulto.

A criança brinca, porém o jovem já não brinca tanto, pois está chegando o momento de começar a trabalhar e a ter responsabilidade. Ao mesmo tempo, o adulto não brinca mais porque *brincadeira é coisa de criança*. De uma maneira ou de outra se precisa brincar e de alguma forma lúdica, sonhar e fantasiar tornado a vida mais prazerosa.

Com as ferramentas ludo pedagógicas usadas por crianças, jovens e os adultos há uma possibilidade de descoberta do mundo em que a fantasia torna-se parte do processo ensino e aprendizagem.

A criança naturalmente brinca sem medo de ser julgado em suas brincadeiras, já o jovem e o adulto, neste contexto escolar, terão que reaprender a brincar. Esta pesquisa vem mostrar que os multimeios ludo pedagógicos são ferramentas a mais, que vão atuar junto aos alunos da EJA numa perspectiva de ampliação de suas potencialidades de ter uma aprendizagem com maior e melhor retorno.

A oportunidade de aprender com os multimeios ludo pedagógicos propicia estratégias para aprendizagem significativa em que o aluno pode decifrar os enigmas que o cercam, dando a ele a oportunidade de resgatar suas estruturas do conhecimento, capacitando-o ainda mais usando do empirismo, deixando-o para que tenha a livre escolha de se divertir dentro de um ambiente escolar.

A relação do aluno com o material trabalhado em sala é particular, possibilitando que ele se sinta à vontade em manusear, sentir-se curioso com o resultado da atividade realizada e tendo satisfação em utilizar os multimeios ludo pedagógicos. Segundo Ausubel (1978, p.183) *quando a matéria de estudo está programada de acordo com os princípios da diferença progressiva, suas idéias mais gerais e inclusivas se apresentam primeiro, e logo se diferenciam progressivamente em função dos detalhes e da especificidade.*

A pesquisa mostra que esses meios ajudam a desenvolver aspectos cognitivos, afetivos, sócio-culturais e significativos nas relações estabelecidas com o processo. A relação do aluno com o material trabalhado, tanto em sala de aula como

em ambientes abertos, se dá de forma particular, onde desperta a curiosidade, a vontade, o desafio e a satisfação de fazer uso dos multimeios ludo pedagógicos.

O processo educativo deve ser articulado no sentido de direcionar o aluno à participação de atividades ministradas pelo professor com o intuito de aproveitar o conhecimento prévio.

Introduzir os multimeios ludo pedagógicos como ferramenta no Ensino de Ciências - EJA, nível fundamental, é uma questão que pode ser ampliada no meio educacional, para os alunos, é como a Maiêutica³.

Com isso Moreira (1985, p.6) enfatiza que *o processo de cognição acontece através do qual o mundo de significados do sujeito se origina, à medida que, o ser se localiza no espaço, estabelecendo uma relação de significação*, isto é, dando significados à realidade em que se encontra.

Os multimeios ludo pedagógicos são utilizados como ferramenta de ensino, e também, como meio de motivar o aluno da EJA a criar livremente a sua própria maneira de aprender. Com essa quebra de paradigma, no qual o jovem e adulto não aprendia através da ludicidade, hoje, o mesmo tem a oportunidade de brincar e se divertir aprendendo como criança, não se dando conta da fase de desenvolvimento psicológico e/ou cronológico na qual se encontra.

Maluf (2004, p.14) afirma que a brincadeira é:

[...] o caminho que percorremos felizes, expressando o que vai ao coração, revelando o nosso eu autêntico, nosso modo livre e criador de curtir a vida; viramos criança quando já não somos mais. A diferença para as crianças é que vivem ainda um tempo mesmo de ser criança, de brincar.

Neste contexto, o importante é que os educadores dêem liberdade aos alunos para que eles possam se expressar e vivenciar novas experiências através das atividades ludo pedagógicas. A riqueza de oportunidades seja em relação ao tempo, seja em relação à variedade do espaço, vai contribuir para o desenvolvimento cognitivo do aluno da EJA.

³ Uma das formas pedagógicas do método socrático e o momento essencial da dialética, consistindo no procedimento que leva o interlocutor a redescobrir as verdades que possui em si sem o saber; arte de dar à luz a verdade.

Nessa nova perspectiva de ensino e aprendizagem, os multimeios ludo pedagógicos, apresentam características adequadas para ser uma ferramenta que permite sustentação motivadora para que o processo obtenha os resultados esperados, ou seja, de assimilar conteúdos brincando e deixando o aluno descontraído, mais compenetrado com o que está fazendo.

Construir meios de ensinar mexendo com as emoções torna - se mais fácil atingir o cognitivo do aluno, aplicando e avaliando o ludo pedagógico em uma realidade próximo a ele que se encontra na EJA.

Conforme Negrine, in Santos (2000, p. 21):

A vida agitada do mundo atual determina cada vez mais estados tencionais que acabam gerando o denominado stress psíquico, provocando problemas emocionais das mais variadas ordens, dentre eles a tão famosa depressão. Pensamos que o significado existencial do homem se fundamenta nas atividades compartilhadas, principalmente naquelas em que o nexos são as atividades lúdicas.

Todo ser humano, cedo ou tarde, tem que enfrentar a realidade que é a evolução da vida passando pelas suas fases de desenvolvimento psicológico e cronológico: infância, pré-adolescência, adolescência, adulto e idoso.

Diante disto, começa haver uma cobrança significativa que se deixe para trás uma série de *coisas de criança*, que não condiz com uma posição mais adulta, responsabilizando assim crianças a serem adultos antes do tempo previsto. Negrine (2000, p.21) cita *como consequência, o aluno de hoje vive uma oscilação constante da auto-imagem e da auto-estima. À medida que a idade avança necessitamos cada vez mais vivenciar atividades compartilhadas.*

O jovem e o adulto já passaram por situações na vida, acumulando experiências e, com isso, a representação de um objeto serve como apoio para uma aprendizagem significativa.

Observa-se que Moreira in Ausubel (1999, p.163) escreve que *o fator isolado mais importante que influencia a aprendizagem é aquilo que o aprendiz já conhece. Descubra o que ele sabe e baseie nisso os seus ensinamentos.*

Nessa abordagem, nem sempre se pensou no adulto como ser que necessitasse de estímulo para estudar, aprender brincando com os multimeios ludo pedagógicos que muitas das vezes ele próprio teve contatos e não achou significado nenhum para sua vida escolar.

1.2 PROBLEMA

O uso dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta para a aprendizagem significativa em Ciências no Ensino Fundamental favorece a motivação dos alunos da Construção da Educação de Jovens e Adultos - CEJA?

1.3 JUSTIFICATIVA

A educação escolar caracteriza-se pelo seu caráter intencional, diferenciando neste sentido das demais formas de aprendizagem, justamente por valer-se de princípios teórico-metodológicos, nos quais são expressas diferentes relações e formas de pensar e viver em sociedade.

A análise da utilização de multimeios ludo pedagógicos para o Ensino de Ciências no Fundamental – EJA, como ferramenta para a vivência dos princípios da Aprendizagem Significativa, surgiu da necessidade em buscar novos caminhos que facilite a compreensão e a assimilação cognitiva dos conteúdos.

Isto atuará no desenvolvimento de atividades, onde o educando construa seu senso de consciência crítica, para atuar e agir na sociedade, compreendendo-a em seus múltiplos aspectos políticos, econômicos e culturais.

Acredita-se que a formação integral do aluno, através de multimeios ludo pedagógicos, possa prepará-lo para o pleno exercício da cidadania, onde há necessidade de uma participação ativa e o compromisso dos envolvidos no processo educacional (aluno e professor) diante do ato educativo, resultando numa nova compreensão e concepção de sociedade.

O crescimento intelectual do aluno, através de propostas e ações voltadas para a utilização de multimeios ludo pedagógicos, transforma-se em instrumentos de preparação para uma aprendizagem significativa do aluno, sendo que o ato educativo, assim expresso, vale-se da relação dinâmica entre a ação fundamental do professor e as experiências assistemáticas e acumuladas pelo aluno. É importante que o professor centre sua tarefa na forma integral dos multimeios ludo pedagógicos em todos os níveis e áreas do conhecimento, no ensino de Ciências, como processo mediador do homem e a (re) significação do seu espaço cultural.

Para tanto, aplicar os multimeios ludo pedagógicos na EJA envolvendo o Ensino de Ciências com meta numa aprendizagem significativa, de acordo com

leituras interpretativas (Hermenêutica), justifica-se pela:

- a) finalidade cultural, pois a escola é reconhecida como espaço sócio-cultural e deve propiciar ao aluno, de forma alegre, participativa e prazerosa, uma melhor compreensão social, através dos conhecimentos culturais e científicos;
- b) finalidade de formação profissional, porque busca a construção do pensamento crítico baseada no pensamento científico, pois o aluno não é máquina, mas, sobretudo é um ser pensante sobre as práticas sociais construídas e da forma de como se aplica os multimeios ludo pedagógicos dentro de seus conhecimentos;
- c) finalidade cognitiva, que busca promoção do desenvolvimento integral;
- d) educação como uma prática mediadora deve propor ao aluno ações concretas através de suas experiências significativas, tanto nos aspectos cognitivos, como afetivos e sociais.

Para que o processo ensino e aprendizagem se realizem e realmente haja sucesso, faz-se necessário que todo professor (quem deve ensinar) conheça o conteúdo (o que deve ser ensinado), assim como a metodologia (como deve ser ensinado), e, sobretudo o aprendiz (a quem se deve ensinar), facilitando toda situação apresentada no processo.

Pode-se colocar em relação aos fenômenos do ensinar e do aprender que aprender é um dos atos vitais psíquicos do ser humano, de grande importância, pois imprime a orientação para quem analisa o fenômeno da aprendizagem e, o ensinar não é só transmitir conhecimentos, pois atinge toda a personalidade, abrangendo os mecanismos psíquico-intelectuais.

A dinâmica do ensinar e do aprender está baseada em várias metas, que devem ser levados em consideração na situação ensino e aprendizagem. Deve-se considerar o objetivo primeiro da educação o desenvolvimento integral da personalidade do aluno, mas de forma ativa e prazerosa, e isto, somente será alcançado quando do uso dos multimeios ludo pedagógicos.

Os multimeios ludo pedagógicos, principalmente, têm-se mostrado como uma ferramenta de aprendizagem que vem facilitando a compreensão dos conteúdos pelos alunos do ensino regular em vários níveis.

No entanto, há pouca investigação e produção relacionada à Educação de Jovens e Adultos (EJA). Em função deste fato, se justifica, inicialmente, esta

pesquisa em relação ao uso de multimeios ludo pedagógica na efetivação de uma aprendizagem significativa para a EJA, relacionada aos conteúdos de Ciências no Ensino Fundamental.

Diante da necessidade de efetivar uma aprendizagem direcionada especificamente para essa modalidade de ensino que desperte a imaginação e ao mesmo tempo estimule o aprender brincando. O uso de multimeios ludo pedagógicos deixa as aulas mais atrativas e prazerosas e o aluno com anseio de freqüentar a escola. A possibilidade de o ludo pedagógico vir a ser uma ferramenta comum na EJA indica que o aluno pode ser beneficiado em sua aprendizagem, assimilando com rapidez, através de uma relação com o material concreto.

É importante que os conteúdos tenham relação com a vida real (conhecimentos prévios) e que os multimeios ludo pedagógicos venham fazer parte do seu desenvolvimento psico-social, cognitivo e afetivo. Esta afirmativa vai ao encontro da aprendizagem significativa proposta pela teoria de Ausubel, em sua obra: Psicologia Educacional (1978).

A proposta de inserir os multimeios ludo pedagógicos na Educação de Jovens e Adultos faz com que o aluno instrua-se de um modo que venha causar satisfação, seja mais prazeroso e assim possa dar continuidade em seus estudos dentro dos conhecimentos prévios. Entende-se que os multimeios ludo pedagógicos resgatem a criatividade e o lado crítico do indivíduo através de sua ação sobre o objeto de aprendizagem.

Os multimeios ludo pedagógicos na EJA é algo ainda novo, que permanece com um objetivo fundamental de facilitar o entendimento, desenvolvendo habilidades e capacidades nos alunos, com o auxílio do professor, se constituindo numa ferramenta simples de ser manuseada com reais possibilidades de incentivo a um aprendizado mais eficaz. A ferramenta pedagógica diante de sua execução possibilita internalizar os conteúdos abordados com maior rapidez.

O uso dessa ferramenta no processo ensino e aprendizagem em si podem ser simples, mas eficiente no seu alcance, mas faz-se necessário que os professores e alunos se engajem nessa luta juntamente com as Secretarias de Educação dos estados e municípios, bem como em suas respectivas escolas, com o propósito de um melhor aproveitamento do projeto educativo.

Os professores e os alunos devem desenvolver esse trabalho, pois somente eles possuem a habilidade, o carinho e todo o cerimonial indispensável para que

tudo isso aconteça com contentamento, por serem os elementos diretamente envolvidos no processo da constituição do saber.

A oportunidade de aprender com multimeios ludo pedagógicos possivelmente favorece a construção de um novo paradigma para aprendizagem significativa em que o aluno decifra charada que cercam os conteúdos de Ciências, dando a ele a oportunidade de retomar suas estruturas de conhecimento e capacite-os ainda mais.

No processo educativo ao se utilizar da ferramenta multimeios ludo pedagógicos possibilita uma atuação na EJA onde o domínio do saber com os conteúdos no contexto educacional e fora deste, se constituem numa força empregada em riquezas e na elevação de novos conhecimentos. Ser privado deste acesso é, de fato, a perda de um instrumento imprescindível para uma presença significativa na atual convivência social.

Com o uso das ferramentas multimeios ludo pedagógica, o aluno tem a oportunidade de buscar novos conhecimentos e, sendo assim, pode passar da aprendizagem mecânica⁴ para aprendizagem significativa⁵ facilitando ao aluno uma melhor assimilação.

Os conteúdos abordados em sala sugerem que sejam trabalhados de acordo com o nível de aprendizagem de cada módulo, sendo discutidos e planejados com reais possibilidades de que novas idéias sejam vivenciadas, gerando diversos caminhos metodológicos para um novo mundo, isto é, para uma aprendizagem significativa que ocupe um lugar no contexto sócio-cultural.

Os multimeios ludo pedagógicos na EJA no Ensino de Ciências propiciam uma nova alternativa de aprendizagem, coerência entre os princípios de ensino, assumindo os objetivos planejados, bem como meios favoráveis usados para concretizá-los em práticas educativas, assim sendo, podem assumir diferentes significados nos contextos educacionais tantos significados quantos forem os compromissos assumidos pelo sistema de ensino.

Os alunos aprendem segundo suas necessidades e interesses, como desenvolver os multimeios ludo pedagógicos. Eles mesmos sentem naturalmente

⁴ Aquisição de informação com pouca ou nenhuma interação com conceitos ou proposições relevantes existentes na estrutura cognitiva. O conhecimento é armazenado de forma arbitrária. Fonte: Definição do glossário existente na segunda edição da obra *Educational Psychology: A Cognitive View* (Ausubel *et al*, 1978, p.101)

⁵ Aquisição de novos significados; pressupõe a existência de conceitos e proposições relevantes na estrutura cognitiva, uma predisposição para aprender e uma tarefa de aprendizagem potencialmente significativa.

vontade de buscar mais e mais conhecimento aproveitando cada momento por ele ali vivido de maneira idiossincrática⁶.

Outro aspecto influente é que os multimeios ludo pedagógicos adquiriram vários contornos, sendo que o entendimento que temos dos mesmos, necessita de responsabilidade para realizá-lo. Este aspecto diz respeito à diversificação das atividades, das linguagens e dos espaços de aprendizagem, contemplando a ferramenta como forma de assimilação mais concreta e eficaz.

A ferramenta multimeios ludo pedagógica, de acordo com as leituras, é um instrumento dentro de um processo de construção do processo ensino e aprendizagem que pode possibilitar a:

- a) ampliação do conhecimento;
- b) elaboração de propostas que melhore, facilite e ajude o aluno na coordenação de seu raciocínio lógico;
- c) possibilidades de tomada de decisões sobre como agir, podendo diagnosticar sozinho os seus acertos e erros através dos jogos e brincadeiras e outros relacionados aos multimeios ludo pedagógicos;
- d) auto-avaliação de suas necessidades e do aprender brincando, buscando respostas e parcerias com outros colegas e definindo o que é preciso conhecer.

O exercício com o uso da ferramenta multimeios ludo pedagógicas tem como função deixar o aluno da EJA cada vez mais envolvido no processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo orientações e princípios assumidos coletivamente em um ambiente totalmente livre para aprender de maneira suave.

A formação inicial para os alunos da Educação de Jovens e Adultos tem como ponto fundamental multimeios ludo pedagógicos como ferramenta principal, pois através dessa forma de aprender o aluno têm como suporte fundamental atingir seu cognitivo, fazendo com que ele assimile mais rápido as atividades desenvolvidas em um ambiente puro e agradável, organizado adequadamente de acordo com a realidade de cada módulo.

Justifica-se também esta pesquisa tendo em vista ser uma possibilidade de redução no alto índice de desistência e resistência à aprendizagem, e por isso

⁶ Maneira de ver, sentir e reagir, própria de cada pessoa.

Fonte: Definição do glossário existente na segunda edição da obra *Educational Psychology: A Cognitive View* (Ausubel *et al*, 1978, p.101-103)

mesmo a necessidade de inserir no planejamento do ensino fundamental EJA o uso de multimeios ludo pedagógicos.

Esta redução pretendida ocorrerá pela possibilidade dos multimeios serem investigados como ferramenta para a motivação no ensino de Ciências na CEJA.

Deixar o aluno aprender a observar seu cotidiano primeiro passo para aprendizagem significativa, a partir daí o aluno passa para o processo de aprendizagem por descoberta⁷ modificando toda sua estrutura. O próprio aluno da EJA que proporciona as oportunidades para ver coisas interessantes, mas é indispensável que respeitemos o momento da descoberta, para que o mesmo possa desenvolver a capacidade de meditação e atenção.

O objetivo dessa ferramenta também é o de reforçar a estrutura cognitiva do aluno fazendo com que sirva de organizador⁸, e dessa forma obter a aprendizagem significativa de Ausubel (1978).

Como as crianças, os alunos da EJA também manifestam as estruturas necessárias para uma aprendizagem significativa como a cognitiva, afetiva e psicomotora.

Muitos jovens e adultos gostam de brincar, porém tem que ser despertado isso nele, e esse é um dos objetivos dos multimeios ludo pedagógicos na EJA.

As diferenças empíricas e práticas individuais devem ser respeitadas principalmente na escola, por ser um espaço relevante, as idéias surgem das inter-relações com os colegas propiciando um clima de descontração.

O ambiente escolar em que o uso dessa ferramenta de ensino e aprendizagem possibilita aos alunos o envolvimento com papéis diversos do seu cotidiano, não deixando de imaginar, o que para ele era brincadeira, passou a representar a realidade no seu cognitivo, além de que, estão necessariamente submetidos a regras comportamentais onde as atitudes se desenrolam de forma espontânea.

Na realidade, estas atividades desenvolvem a criatividade, o entusiasmo do

⁷ O conteúdo a ser aprendido deve ser descoberto pelo aprendiz, antes que ele possa assimilá-lo a sua estrutura cognitiva.

⁸ Material introdutório apresentado antes do material a ser aprendido, porém em nível mais alto de generalidade, exclusividade e abstração do que o material em si e, explicitamente, relacionados às idéias relevantes existentes na estrutura cognitiva e à tarefa de aprendizagem. Destina-se a facilitar a aprendizagem significativa, servindo de ponte entre o que o aprendiz já sabe e o que ele precisa saber para que possa aprender o novo material da maneira significativa. É uma espécie de "ponte cognitiva". Fonte: Definição do glossário existente na segunda edição da obra *Educational Psychology: A Cognitive View* (Ausubel *et al*, 1978, p.101)

aprender, resgata um pouco da etapa da vida que passou, aumenta o interesse pela permanência na escola, dentre outros, assim, possibilitando um processo ensino e aprendizagem coerente com as necessidades e interesses dos alunos.

Justifica-se a pesquisa proposta sobre ao uso de multimeios ludo pedagógicos na EJA, ferramenta para o ensino de Ciências, nível fundamental, pois esta ferramenta pode ser direcionada para a aprendizagem significativa e aos métodos ligados ao lúdico.

Na realidade, estas atividades desenvolvem a criatividade, o entusiasmo do aprender, resgata um pouco da etapa da vida que passou, aumenta o interesse pela permanência na escola, dentre outros, assim, possibilitando um processo ensino e aprendizagem coerente com as necessidades e interesses dos alunos.

Os multimeios ludo pedagógicos como ferramenta na EJA, representam o resgate da aprendizagem de um grande grupo de jovens e adultos, que não tiveram a oportunidade de aprender na fase regular de ensino, através desse meio há certo resgate da infância, não recuperando por inteiro, mas amenizando certa porcentagem das perdas.

Com a implantação dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta na EJA, busca-se a melhoria do ensino e aprendizagem, através de meios divertidos e descontraídos, com a intenção de deixar o aluno mais à vontade para desenvolver a criatividade diante de atividades que venham dar sentido e prazer.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo Geral

Analisar o uso dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta para a aprendizagem significativa em Ciências no Ensino Fundamental favorecendo a motivação dos alunos da Construção da Educação de Jovens e Adultos - CEJA.

1.4.2 Objetivos Específicos

a) Destacar a importância do uso dos multimeios ludo pedagógicos no desenvolvimento cognitivo dos atores envolvidos (alunos e professores) diante do que é previsto no Regimento Escolar e a efetiva práxis pedagógica;

b) Investigar o uso dos multimeios ludo pedagógicos direcionados aos conteúdos de Ciências no Ensino Fundamental, desenvolvendo atividades que possibilite a avaliação da motivação com a CEJA e avaliando os resultados com os alunos;

c) Identificar as concepções sobre multimeios ludo pedagógicos em situações vivenciadas com professores e alunos no processo ensino e aprendizagem em Ciências a partir dos conhecimentos prévios dos alunos, com características motivadoras para a Aprendizagem Significativa;

d) Desenvolver atividades que possibilitem ao aluno processos reflexivos através do uso dos multimeios ludos pedagógicos, despertando para a vivência de alternativas variadas no ensino de Ciências na CEJA.

2 MARCO TEÓRICO

Este capítulo apresenta a base teórica usada para fundamentar as teorias que sustentam o processo investigativo desenvolvido. Destaca-se que o Marco Teórico também se concretiza nos princípios da Aprendizagem Significativa, principalmente em Ausubel, pensador que se dedicou ao estudo das relações interativas entre a afetividade, cognição e o uso social no processo ensino e aprendizagem.

Sem dúvida nenhuma, toda pesquisa científica tem que ter uma base teórica, temos que nos posicionar dentro de uma pesquisa para que no futuro o pesquisador tenha como dar continuidade a novas investigações. Por esse motivo o levantamento de referências bibliográficas tem que considerar a linha teórica do marco com o objetivo de seguir a análise de pesquisa proposta pelo pesquisador.

Diante disso, temos que abordar a importância das atividades ludo pedagógica com o uso de multimeios ludo pedagógicos para a EJA no ensino de Ciências no Fundamental e as possibilidades da concretização da mesma como ferramenta para a vivência dos princípios da Aprendizagem Significativa.

De acordo com a visão de Ausubel (1978, p.32), o mesmo afirma:

O material de aprendizagem potencialmente significativo por si só pode ser relacionado a qualquer estrutura cognitiva apropriada (que possua um sentido "lógico"), de forma não arbitrária (plausível), sensível e não aleatória) e substantiva (não literal) e, que as novas informações podem ser relacionadas a (s) idéia (s) básica (s) relevantes já existentes na estrutura cognitiva do aluno.

Dentro desse enfoque, o autor quer dizer que quanto mais se trabalha com um material que se possa fazer uma relação, palpável, mais a estrutura cognitiva do indivíduo tende a ser potencialmente significativo.

Se realmente quisermos que a Educação de Jovens e Adultos dê um salto para o futuro temos que organizar uma estrutura que venha atender a necessidade do aluno que vive num sistema de ensino tradicional.

Para entendermos melhor, Duarte in Santos (1997) cita que *lutar contra a alienação é lutar por reais condições para todos os homens de se desenvolverem a altura das máximas possibilidades objetivamente existentes para o gênero humano.*

Assim como a capacidade da pessoa interagir com ela mesma e com o meio em que vive e, como ponto de partida, os multimeios ludo pedagógicos são instrumentos facilitadores com a finalidade de desenvolver a motivação e a

criatividade, pois influenciam o aluno no seu desenvolvimento cognitivo, onde sua capacidade de concentração e observação no processo ensino e aprendizagem trazem uma nova visão do conhecimento adquirido anteriormente.

Segundo Moraes (1988, p.11):

Ensinar Ciências em seu sentido completo é mais do que ensinar conhecimentos científicos, ensinar conceitos e princípios e teorias científicas. É também, ensinar habilidades e atitudes científicas. É ensinar como ciência progride; como age para chegar a novos conhecimentos, como age para solucionar problemas novos, e como soluciona de forma nova problemas antigos.

A partir do momento que o aluno começa a direcionar o seu pensamento para os multimeios ludo pedagógicos o seu cognitivo começa a agir e no momento que se sentir no mundo real, com atividades que tenha relação com sua realidade, com sua forma de pensar, de acordo com sua capacidade sairá de um momento estático para a ação.

Não pode esquecer que para haver realmente aprendizagem temos que nos lembrar que o aluno tem que estar pronto para a aprendizagem.

Ausubel (1978, p.175) cita:

Quando um aluno é prematuramente exposto a uma tarefa de aprendizagem antes de estar adequadamente pronto para a mesma, não só ele fracassa na aprendizagem da tarefa em questão (ou a aprende com uma dificuldade indevida), como também aprende, com essa experiência, a temer, a odiar e evitar a tarefa.

Nas trocas de significados mediante a capacidade do aluno em realizar as atividades ludo pedagógica os sentimentos de maturidade aparecem justificando assim uma aprendizagem com satisfação e uma maior segurança por apresentar saber o que realmente esta aprendendo.

Uma exposição somente oral não se apresenta um material potencialmente significativo acaba fazendo com que o aluno passe a decorar.

Ausubel *et al* (1978, p.24) considera que:

[...] parte considerável do conhecimento potencialmente significativo transmitido através de exposição verbal fica reduzida a “expressões verbais decoradas pelo aluno”. Este “automatismo resultante”, entretanto, não é inerente ao método expositivo, mas o uso abusivo deste método prejudica a realização da aprendizagem significativa.

Com o método expositivos/oral de ensino e aprendizagem nem sempre ocorre uma aprendizagem com uma maior facilidade, pois fica reduzida a forma de assimilar os conteúdos por não haver um material visual, palpável para que o aluno consiga ter um maior acesso ao significado daquilo que é exposto.

2.1 A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

De acordo com Soares (2001) dados do Ministério da Educação - MEC 2006, nos anos de 1996 e 1997, aconteceu um grande movimento que muitas pessoas não ficaram sabendo em relação à Educação de Jovens e Adultos no Brasil. Ocorreu a V Conferência Internacional de Educação de Adultos, na Alemanha precisamente em Hamburgo, em que houve uma agenda de preparativo com a participação de muitos segmentos envolvidos com a Educação de Jovens e Adultos.

Neste tópico, foram abordadas questões sobre as prioridades que a Educação de Jovens e Adultos necessitava para a melhoria da qualidade do ensino.

O objetivo do Ministério da Educação tem como um dos alvos principais para o Ensino Fundamental EJA assegurar a todos os brasileiros de 15 anos e mais que não tiveram entrada à escola ou dela foram abandonados prematuramente, a entrada, a continuidade e ao término do estudo com qualidade.

2.1.1 Legislação da Educação de Jovens e Adultos

Na Constituição Federal de 1988, o Ministério da Educação e Cultura (2006), estabelece que *a educação seja direito de todos e dever do Estado e da família [...]* e ainda, Ensino Fundamental obrigatório e gratuito, inclusive sua oferta garantida para todos os que a ele não tiveram acesso na idade própria (EJA).

No parecer 05/97 do Conselho Nacional de Educação, o Ministério da Educação e Cultura (2006), aborda a questão da denominação "Educação de Jovens e Adultos" e "Ensino Supletivo", define os limites de idade fixados para que jovens e adultos se submetam a exames supletivos, define as competências dos sistemas de ensino e explicita as possibilidades de certificação.

Por outro lado, no parecer 12/97 do Conselho Nacional de Educação o Ministério da Educação e Cultura (2006), elucida dúvidas sobre cursos e exames supletivos e outras.

O Ministério da Educação através do Conselho Nacional de Educação Publicado no Diário Oficial da União de 9/6/2000, seção 1 e p.15, CNE/CEB 1/2000, Publicada no Diário Oficial da União 19/7/2000, 1, p.18, garante a igualdade de condições para o acesso e permanência à escola.

Portanto, garantir formas de aprendizado que motivem o aluno e que facilitem a aquisição de conhecimentos, de modo que o estudante obtenha um resultado satisfatório, é também uma maneira de garantir a permanência desse aluno na escola e, conseqüentemente, permitir-lhe dar continuidade a seus estudos, o que está contemplado na LDB 9.394/96, no Art. 22º e no Art. 35º, inciso I.

Outra forma de contribuir para a permanência do aluno na escola é adequar o material didático às especificações e às necessidades, de forma a valorizar as experiências trazidas de sua vida extra-escolar, viabilizando uma metodologia que estimule sua criatividade, o que é contemplado nos Art. 3, inciso X e 36º, inciso II.

No art. 4º inciso VII da LDB 9.394/96 rege que é obrigação do Estado garantir a oferta do ensino na educação regular para jovens e adultos, com características adequadas, garantindo aos alunos trabalhadores, condições de acesso e permanência na escola, desde que passou a fazer parte constitutiva da LDB a EJA por meio de modalidade da educação básica.

Reforçando Essa idéia o projeto EJA, em consonância com a LDB no artigo 35º, inciso II, oferece aos jovens, no final de sua educação básica, uma bagagem cultural e de compreensão das ciências, capaz de permitir as suas adaptações às sempre crescentes mudanças e exigências do mercado de trabalho, bem como lhes garantir a opção de um posterior aperfeiçoamento, reafirmado no Art. 36º, inciso I, com destaque para a Educação Tecnológica Básica, como forma de exercício da cidadania.

Conforme a Constituição de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases Nacional (LDB 9394/96), que a EJA apesar de algumas falhas e lacunas deixadas, representam algumas conquistas legais para o campo da educação. O Estado passou a ter o dever de garantir a educação para todos aqueles que a ela não tiveram acesso, independentemente da faixa da idade. Isso colaborou para consolidar iniciativas no campo da Educação de Jovens e Adultos e para reforçar a necessidade de que ela seja assumida como direito do aluno e dever do Estado.

Nos artigos 37 e 38 da LDB 9394/96 dão a educação de jovens e adultos uma dignidade particular e elimina uma visão de aparência com relação ao assinalado como regular, apesar de algumas limitações.

A instrução educacional no Brasil em sua recente biografia conta com enorme competência para valorizar a Educação de Jovens e Adultos. A EJA vem sendo (re)construída desde o surgimento da LDBEN nº. 9394/96 e a resolução do CNE/CEB 11/2000, mostram as Diretrizes Nacionais Curriculares para a Educação de Jovens e Adultos em seu documento, modelo de ensino, plano em que precisa ser debatido e apreendido, o direito dos alunos dessa modalidade de ensino.

A LDB 9394/96 prescreve três funções:

a) Reparadora - aqueles que não tiveram acesso à escolarização básica, na idade apropriada, foram e é alvo da negação de um direito pela estrutura socioeconômica do país. O Parecer aplica à Educação de Jovens e Adultos a função de reparar o direito de todos à educação escolar de qualidade. Não se pode confundir a noção de reparar com a de suprir, porque a reparação é a oportunidade real dos jovens e adultos estarem na escola em uma alternativa viável em função das especificidades dos elementos sociais e culturais desses segmentos para os quais se espera que a EJA necessite ser pensada como um exemplo pedagógico favorável, a fim de criar situações pedagógicas e satisfazer necessidades de aprendizagem de jovens e adultos;

b) Equalizadora - todos os que atravancaram seu caminho educacional devem ser alcançados nas políticas que garanta seu retorno e a sua permanência no universo escolar que lhe é próprio, de forma a admitir competências conquistadas na educação extra-escolar e na própria vida. O Estado deve garantir àqueles a quem foi negado o direito à educação todas as categorias para que possam concluir sua escolaridade. Os jovens e adultos operários devem estar na mira de políticas de discernimento positivo, ou seja, os não - favorecidos diante do acesso ou da permanência na escola devem receber oportunidades diferenciadas por causa de sua situação de atraso na vida escolar.

c) Qualificadora ou permanente estabelece o próprio sentido da Educação de Jovens e adultos. É ela que continua a ser, quando a efetiva democratização da sociedade tornar desnecessária a função reparadora e equalizadora. A função qualificadora reúne-se com o caráter inacabado do ser humano, e sua tarefa incide em propiciar a todos, a modernização de conhecimentos por toda a vida, assegurando lhes as necessárias condições para que, em qualquer momento da vida, exerçam seu direito de aprender.

E assim destaca o Parecer CNE/CEB 11/2000:

É necessário que a escola assuma a função reparadora de uma realidade injusta, que não deu oportunidade nem direito de escolarização a tantas pessoas. Ela deve também contemplar o aspecto equalizador, possibilitando novas inserções no mundo do trabalho, na vida social, nos espaços de estética e na abertura de canais de participação. Mas há ainda outra função a ser desempenhada: a qualificadora, com apelo à formação permanente, voltada para a solidariedade, a igualdade e a diversidade.

É de suma importância que a escola faça os ajustes metodológicos, principalmente com aqueles alunos que não tiveram a oportunidade de continuar seus estudos, complementa Demo (2000, p.160). Certamente, muitos alunos da EJA que estudam a noite vieram do período do dia e geralmente são alunos repetentes e também com idade cronológica defasada.

A recuperação da chance perdida na educação básica, problema gravíssimo ainda entre nós, temos chamado de “supletivo”, porque atrelamos esta idéia à necessidade de certificação no ensino fundamental e médio, sob a pressão principal do mercado [...]

De acordo com Carrano (2000), a idéia de jovem seria *compreender a juventude como uma complexidade variável, que se distingue por suas maneiras de existir-nos diferentes tempos e espaços sociais*. Os jovens na sociedade compõem grupos sociais e não uma classe social propriamente dita, ou ainda, um grupo homogêneo.

Uma grande parcela dos alunos da EJA é de jovens, constituindo em parte significativa do ensino vespertino, sendo assim a maioria, passam a freqüentar o EJA noturno. A citação anterior confirma esta realidade.

Frente a esta diversidade de alunos: jovens, adultos ou idosos, o professor no processo educativo deve ser visto como um mediador e um problematizador que está ali para auxiliar e não somente para questionar ou, até mesmo, pressionar o aluno a aprender por método puramente tradicional.

A EJA, de acordo com Demo (2000, p.160), tem por objetivo colocar o aluno em aceitação contemporânea nas disciplinas, mas essa modalidade de ensino não pode ser confundida com o antigo supletivo:

[...] tendo como primeiro significado a recuperação da chance perdida na educação básica, problema gravíssimo ainda entre nós, temos chamado de “supletivo”, porque atrelamos esta idéia à necessidade de certificação no ensino fundamental e médio, sob a pressão principal do mercado [...].

Com isso as desigualdades dos alunos apontam para um desafio que é de professores e instituição escolar, arquitetar uma educação mais extensa e flexível, que venha agregar valores, idéias, conhecimento, costumes e aspirações.

Para a instrução fundamental faz-se necessário um aparelho educacional que cultive um homem auto-realizado, com instrução tão completa e geral que o torne apto nas diversas tarefas e qualidades que as atividades requerem.

Em relação à formação, a concorrência é tomada como um padrão pedagógico, exigindo uma apreciação de educação e formação profissional que devem preocupar-se com a formação da cidadania e da produtividade, necessárias para todo o esforço de construção de uma sociedade popular e competitiva.

2.1.2 Legislação Municipal da Construção da Educação de Jovens e Adultos

O Regimento Parcial para Educação de Jovens e Adultos (ANEXO A) tem como entidade mantenedora a Prefeitura Municipal de Esteio, analisado e aprovado por uma Comissão de Ensino Fundamental, através do processo nº. 7, ano 2007 e órgão do Conselho Municipal de Educação (CME) que faz parte da Secretaria Municipal de Educação.

No Regimento Parcial (ANEXO A) consta:

a) a filosofia onde o RP propõe transformar o cidadão através de processo que venha contribuir na construção de um cidadão participante, crítico e atuante;

b) a finalidade oportunizar o acesso ao aluno (CEJA) que não tiveram a oportunidade de concluir o Ensino Fundamental em idade compatível, respeitando sua vivência e o seu período de aprendizagem;

c) o objetivo em que propõe prática educativa, garantir o Ensino Fundamental, possibilitar suas vivências educativas, reconhecer a sua cultura e oportunizando-o a uma nova cultura;

A organização pedagógica está dividida em:

a) equipe diretiva que é composta pelo: diretor, vice-diretor, orientador educacional e supervisor escolar e/ou coordenador escolar, onde todos da equipe deve ter como meta propiciar a participação ativa dos segmentos da comunidade escolar: professores, alunos, funcionários e pais na construção do Projeto Político-Pedagógico e,

b) conselho de classe ao qual é responsável (professores e alunos) pelo processo de avaliação dos alunos.

O regime de matrícula para as totalidades finais o aluno passa por um período de observação para verificar em qual totalidade dentro de suas condições eles serão

inseridos e com isso oferecer ao educando complemento para que possa se integrar nos diferentes campos do saber, objetivando a construção do conhecimento.

O aluno para poder se matricular, segundo o Regime de Matrícula (ANEXO A) tem que ter idade mínima de 15 anos, e a organização do curso (CEJA), de forma que venha respeitar suas necessidades.

A organização do curso segue etapas e carga horária em que é visto as diferenças entre alunos jovens e adultos;

b) de forma que estejam de acordo alunos trabalhadores formais e informais;

c) verificando o conhecimento de cada aluno;

d) observando os componentes curriculares,

e) a carga horária da totalidade do conhecimento 4,5 e 6 compreende a base nacional, perfazendo 800 horas para cada totalidade.

O horário conforme o Projeto Político-Pedagógico é desenvolvido para jovens e adultos que trabalham em serviços informais direcionados.

A metodologia de ensino (ANEXO A) no município de Esteio esta baseada em conteúdos da realidade da Educação de Jovens e Adultos, objetivando elaborar bons métodos ligados a essa modalidade de ensino e aprendizagem.

Conforme o Regimento Parcial (ANEXO A) proposto em sua metodologia de ensino ocupa-se em elaborar bons métodos e técnicas para uma aprendizagem de qualidade e auto formação por meio de um trabalho interdisciplinar, utilizando a pesquisa, contribuindo para a melhoria da aprendizagem, tendo como foco a captação das relações sociais e culturais dos indivíduos, que possibilitará em mudanças a partir da ação-reflexão-ação.

Conforme o RP, que conceitua a Totalidade como sendo o foco na visão de mundo, e que o ensino não seja paralisado no meio do caminho, os conteúdos devem se libertar da disposição em série e divisão, seguir uma ordem, no qual rompe a idéia de ensino conservador passando ao ensino interdisciplinar.

Quanto à avaliação, segundo o Regimento (ANEXO A), diz que deve ser contínua, global e transformadora, sob a ótica emancipatória do desenvolvimento do conhecimento, de forma participativa, interativa, dinâmica e reflexiva, buscando favorecer nas dificuldades, interesses e avanços dos educandos.

No que se refere à aprovação do educando, segundo o Conselho Municipal de Educação – CME de Esteio/RS, através do Parecer nº001/2007 (ANEXO B),

constata – se por meio do Conselho Escolar que fazem parte, professores e alunos, se os mesmos estão em condições de avançar para a totalidade seguinte.

O Parecer do Conselho Municipal de Educação (ANEXO B) juntamente com seu Conselho Municipal de Educação de Esteio os Regimentos das Escolas pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino que foi amparado na lei Municipal nº. 3. 644/2003.

2.2 OS MULTIMEIOS LUDO PEDAGÓGICOS: INTER-RELAÇÃO / ALUNO E PROFESSOR DA EJA

Conseqüentemente, o aluno da EJA em sua formação, está limitado a uma formação pedagógica que merece ser mais aprofundado, no sentido de direcionar os multimeios ludo pedagógicos para uma aprendizagem com materiais que podem ser os mesmos que os de crianças, mas com adaptações contemporâneas.

Winnicott (1975, p.79) relata que é,

[...] no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação. Esta importante característica no brincar será examinada aqui como desenvolvimento do conceito de fenômenos transacionais e leva em conta também um paradoxo que precisa ser aceito, tolerado e não solucionado – e é o que constitui a parte mais difícil da teoria do objeto transacional.

A Educação provoca reflexões sobre o processo de formação do aluno como agente do ensino e aprendizagem. Reconhecemos que a função do aluno é de entender os assuntos da melhor maneira possível, para isso pode estar limitado ao ato de se informar, mas atuar na construção da própria identidade. Realmente aqui reside o maior problema da formação desse sujeito aprendiz.

A formação do aluno deve sofrer um processo de (re) construção, alicerçada num processo dialético e dialógico. Seus fundamentos teóricos filosóficos, epistemológicos, metodológicos e sociológicos.

E assim, como afirma Barcelos (2006, p.36):

O trabalho com alternativa de estudo e pesquisa da Sociopoética tem como pressupostos básicos a não – separação entre ciência e arte na produção do conhecimento. Nesta perspectiva há que buscar estabelecer diálogos entre áreas em que nossa prática acadêmica e científica moderna foram “fechadas”, recalçadas.

Os multimeios ludo pedagógicos devem ser discutidos e adequados a uma nova postura da EJA, diante de uma nova sociedade escolar, crítica com avanços educacionais, científicos e educacionais, participando ativamente da construção desta nova realidade.

Negrine in Santos (1997, p.84) escreve:

Por um lado, o entretenimento deve ser visto como sinalização de um estado interior fértil, saudável, disponível para agir e interagir, para cooperar e / ou competir, para imitar, criar e recriar num processo contínuo com avanços e retrocessos. Por outro lado, o entretenimento deve ser visto como uma ferramenta útil nos processos de socialização, comunicação, de aquisição de conhecimento e habilidades, conseqüentemente, de humanização do indivíduo.

Nesse contexto surge a questão dos multimeios ludo pedagógicos como algo necessário ao ser humano em qualquer idade, não podendo ser vista como somente como diversão, mas diversão que induz à aprendizagem. Daí a necessidade do aluno estar relacionado à sua vivência lúdica. Atualmente, os cursos de formação de alunos, de uma forma geral que se preocupem fundamentalmente com sua formação teórica.

Todavia, nem sempre os diferentes aspectos da prática pedagógica vêm sendo supervisionados e acompanhados a ponto de rever a situação de aprendizagem dos alunos.

Demo (2005, p.75) cita:

Cabe certamente dizer que o aluno comparece cada vez menos preparado, e os dados sobre rendimento escolar comprovam isto sarcasticamente. É mister, porém, levar em conta que este aluno foi trabalhado, na educação básica, por professores formados nas instituições de educação superior. Neste, sentido colhe-se o que se planta.

Neste sentido, a formação do educador ganha em qualidade se, em sua sustentação, estiverem presentes os três pilares: a formação teórica, a formação pedagógica e, como inovação, a formação lúdica (multimeios ludo pedagógicos).

A formação de um profissional nesta área precisa ser bem embasada, com conhecimentos que vivenciem experiências com multimeios ludo pedagógicos juntamente com os alunos enriquecendo-a e utilizando da ação, pensamento e linguagem (comunicação e verbalização) como elemento pedagógico. Isso, porém, sem preocupação com desempenho. Confirmando essa idéia Demo (2005, p.30) escreve que:

O recurso, motivação lúdica pode ser muito eficaz com alunos, [...] (produções pessoais e de equipe etc.), gincanas, jogos brincadeiras, competições, tomados todos como expedientes instigadores da capacidade de iniciativa e de formulação própria, sem falar no trabalho de equipe; sem exacerbar o horizonte competitivo, porquanto o desafio é educativo, é possível arquitetar nos alunos um ambiente instigador, aproveitando a potencialidade criativa que o lúdico naturalmente contém.

As atividades dos multimeios ludo pedagógicos não se restringem somente a jogos, às brincadeiras e aos brinquedos, mas incluem atividades artísticas e suas formas possibilitando momentos de prazer, entrega e integração dos envolvidos.

Conforme Read (2000, p.36) uma,

[...] definição preliminar de arte deve se deter neste ponto. Vimos que ela envolve dois princípios mais importantes – um princípio da forma, derivado, em minha opinião, do mundo orgânico e do aspecto objetivo universal de todas as obras de arte; e um princípio de criação peculiar à mente do ser humano, que o impele a criar (e a apreciar a criação de) símbolos, fantasias e mitos que assumem uma existência objetiva universalmente válida apenas em virtude da forma.

Nas atividades ludo pedagógicas o que importa não é apenas o que é produzido, mas o que dela resulta, a própria ação do momento vivenciado, possibilitando a quem a vivencia, momentos de atinar consigo e com o outro, período de fantasia e de realidade, de (re) significação e percepção, momentos de informação e conhecimento do outro, de preocupar-se consigo e com o outro, momentos de vida, de expressão.

Segundo Portal in Souza e Portal (1994, p.24):

[...] como compreendo todas as formas e meios pelos quais os sujeitos como indivíduos ou coletividade influenciam – se mutuamente, pode – se aceitar a participação em sua forma direta que visa à democratização em nível e tarefa, tendo como vantagem contribuir para o progresso e desenvolvimento: criando autonomia, diminuindo alienação, aproveitando a potencialidade dos conflitos, auxiliando na cooperação e distribuição de informações e nas soluções de problemas, de relacionamento, ajudando a desenvolver interações mais autênticas entre pessoas [...]

Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento e mudança interna, e não apenas externa, implica não somente numa mudança cognitiva, mas, principalmente em uma mudança de formação, deixando o aluno com maior poder de autonomia.

O ato ludo pedagógico exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. Uma fundamentação teórica consiste na construção do suporte

necessário ao educador para que o entendimento dos porquês de sua prática pedagógica se efetive.

Trata-se de ir além ou, talvez melhor dizendo, um pouco mais aprofundado. Ou seja, formar novas atitudes, para que os educadores estejam envolvidos com o processo de formação de seu aluno. Isso não é tão simples, pois, implica romper com um modelo, com um padrão já instituído, já internalizado.

Para Luft (1999, p.26), o aluno da EJA, na aplicação dos multimeios é o maior parceiro para o desenvolvimento de suas práticas em sala de aula, dando a ele condições da,

[...] construção do conhecimento pelo caminho da pesquisa é o desafio ao qual o profissional da educação vem sendo chamada. Não basta despertar no professor o desejo de produzir o novo se no itinerário o sujeito primeiro, que é o aluno, não se constituir seu aliado.

Os multimeios ludo pedagógicos expressam o “brincar”, indicando um clima de tolerância, de criatividade e de influência mútua. Seria interessante trabalhar, ora com atividades livres, em que o jovem e o adulto realizam suas atividades com o que quer e como quer, ora com atividades orientadas; mas, em nenhuma das situações determinando modelo comportamental ou pronunciando ajuizamento de mérito sobre a execução.

Santos (1998, p.12) relata a ludicidade como um dos multimeios ludo pedagógicos na aprendizagem como,

[...] 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, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Os educadores precisam analisar os multimeios, descrevendo sobre eles, deixando emergir emoções e representações; oportunizando momentos de verbalização, em que proporcionem descontração, e falando como se sentem ao realizar esta ou aquela atividade.

É importante saber, que quando o jovem e o adulto voltam a se divertir, não se torna criança, mas vivencia sensações de prazer que desbloqueiam suas resistências.

É também de fundamental importância que a formação amplie o repertório de brincar, jogos e brincadeiras, e outros – uma demanda legítima – e evidencie a ludicidade na vida do educador como diz Gadotti (1995, p.4) escreve que de tudo ele tem que ser um educador popular, sendo o *educador popular é um animador cultural, um articulador, um organizador.*

O adulto ao dizer que ao brincar tem um sentimento igual ao de uma criança, por vezes até citando esse momento demonstra que a brincadeira através do seu símbolo nos modifica. Nestes casos, nos damos conta do quanto temos esse diálogo, deixado de lado muitas das vezes o que é importante, vimos o quanto as contradições estão presentes não só no trabalho e lazer, mas em tudo o que decorre da aprendizagem com prazer e competência.

Tardif (2005, p.32) diz que,

[...] o trabalho sobre os símbolos remete a processos cognitivos baseados em informações, conhecimentos, concepções, idéias, dentre outros. Ele é ligado a atividades como a observação, a compreensão, a interpretação, a análise e a criação intelectual.

O homem é um ser consciente, seu conhecimento é intencional ao que se passa ao seu redor (mundo); consciente de sua localização no espaço em que vive construindo seus próprios conhecimentos mentais, fundando através da intenção à realidade objetiva, em uma extensão ativa, na medida em que está direcionada ao mundo para captá-lo, objetivá-lo e transformá-lo. O homem está no universo e com o universo.

É importante citar Freire (1996, p.119), quando afirma que,

[...] não é difícil compreender, assim, como uma de minhas tarefas centrais como educador progressista seja apoiar o educando para que ele mesmo vença suas dificuldades na compreensão ou na inteligência do objeto e para que sua curiosidade, compensada e gratificada pelo êxito da compreensão alçada, seja, mantida e, assim, estimulada a continuar a busca permanente que o processo de conhecer implica.

Neste contexto, as atividades despertam nos jovens e adultos sentimentos parecidos com aqueles que quando eram crianças no envolvimento com as atividades ludo pedagógicas.

Um dos fatores fundamentais neste processo é a formação do aluno em um processo de autonomia. Assumir criticamente a política educacional numa concepção progressista significa canalizar a prática para a ação educativa de uma

escola criativa, emancipada e democrática, onde as bases da formação do homem crítico, autônomo e cidadão, sejam os resultados da luta pela cidadania e pela oportunidade de participação na sociedade através do seu envolvimento nas decisões econômicas, sociais e políticas.

Franco (1995, p.90) escreve que pelo,

[...] avanço atual das ciências e da filosofia, tem-se a clara noção que o homem é uma totalidade. Ou seja, que não se pode pensar em uma dualidade corpo / alma, mas que só existe homem enquanto existe todo o homem. Isto significa que as dimensões biológicas, psicológicas (cognitiva e afetiva), social e também espiritual são constitutivas do ser humano, e interdependente entre si. [...] a educação esta relacionada a todas essas dimensões. Façamos um raciocínio para ver isso melhor. Se, como disse acima, a educação nasceu do fato do homem ter que transmitir suas experiências para as gerações subseqüentes, então ela é eminentemente social. Ela está intimamente relacionada à organização social do homem.

Analisando a questão da autonomia do aluno, vê-se que esta é uma forma de mostrar sua capacidade de ser livre pensante e com capacidade de se auto-construir. A situação atual na escola pública ou particular, de maneira geral, não tem mostrado sinais de autonomia. Ao contrário, deparamos – nos diante de uma escola com professores, alunos e pais cumprindo programas, aspectos burocráticos e decisões de outrem, num verdadeiro exemplo de heteronímia⁹.

Freire (1996, p.64) faz uma análise que,

[...] ao pensar sobre o dever que tenho como professor, de respeitar a dignidade do educando, sua autonomia, sua identidade em processo, devo pensar também, como já salientei, em como ter uma prática educativa em que aquele respeito, que sei deve ter ao educando, se realize em lugar de ser negado. (...) exige de mim uma reflexão crítica permanente sobre minha prática através da qual vou fazendo a avaliação do meu próprio fazer com os educandos.

Por outro lado, na questão da autonomia do professor, se vê casos em que a própria escola apresenta uma concepção progressista e que, muitas vezes, esta não é assimilada pelo professor, pois a ênfase que lhe foi oferecida na sua formação indicava para uma concepção tradicional, não-crítica e heterônoma: o professor termina por repetir em sala de aula a ênfase curricular de sua formação acadêmica.

A autonomia requer a vivência desta situação, o rompimento com o sistema heterônomo que além de reprodutor e acrítico é também materialista, assistencialista e incentivador da dependência física, moral e intelectual.

⁹ Condição de pessoa ou grupo que recebe de outrem a lei a que se deve submeter.

Não basta somente o discurso teórico pela autonomia do professor, é necessário muito mais: uma práxis diária que mostre uma escola discutida com a comunidade e não para a comunidade; o conhecimento do direito à Educação, onde todos têm direitos iguais para a assimilação e divulgação da Ciência, Letras e Artes; direitos a desenvolver as potencialidades inatas e adquiridas que caracterizam o homem livre, social e universal.

Barcelos (2006, p.53) concorda que o momento,

[...] em que estamos vivendo, em relação ao trabalho educativo com Jovens e Adultos, está passando por um intenso processo de avaliação e reavaliação. Muito se tem questionado sobre nossas práticas educativas, avaliativas, pedagógicas, didáticas. Enfim, nossas diretrizes curriculares, formativas, iniciais e continuadas de professores (as), estão em discussão.

Com a atual realidade vivida pelos professores, o aluno hoje não se sente seguro quanto à busca da faculdade de se auto-governar, pois se sente despreparado. Pressupõe-se que não há garantia para assumir uma discussão com enfoque no livre arbítrio, sentindo que falta por parte do Estado o reconhecimento da importância da Educação como meio da libertação e da formação de um homem atuante, crítico e autônomo.

Lembo (1975, p.7) escreve algo que mostra o problema na formação da criança e com reflexos no futuro cidadão:

A proposição básica, que apresento, é a de que, se existem diversos complexos fatores físicos, psicológicos, econômicos e sociais, responsáveis pelo desempenho de cada criança, na escola, a causa básica do insucesso está no próprio processo escolar. O aluno não entra na escola fracassado: quando fracassa são os métodos empregados pelos professores e administradores, individual e coletivamente, que estão falhando.

Uma análise da citação reforça a idéia da influência do ensino tradicional como responsável pelo fracasso do professor, dos alunos e conseqüentemente do processo ensino e aprendizagem.

Quando a instituição educativa não dá oportunidade do aluno vivenciar experiências ludo pedagógicas, impede-o de aprender ludicamente. Na busca das brincadeiras de outros tempos (fases infanto-juvenil) mostra nas estruturas de aprendizagem novos caminhos que abrem portas motivacionais e, sem dúvida, facilitadoras do processo ensino e aprendizagem.

As transformações com a aprendizagem mais interessante e significativa decorrem de uma formação que favorece a emergência¹⁰ da ludicidade / humanidade e possibilitando que o aluno incorpore e a esparrame para além de jogos, brinquedos e brincadeiras. O conhecimento se dá a partir de experiências vivenciadas.

Demo (2000, p.111) acrescenta que,

[...] aprendizagem não é fenômeno apenas racional, consciente, ou destacado de nossa corporeidade; ao contrário, envolve a complexidade humana naturalmente, e seu aprofundamento implica sempre também envolvimento emocional; (...) o aporte mais incisivo é o de Varela com sua teoria da enação que estabelece a percepção como ação conceitualmente guiada, sendo as estruturas cognitivas gestadas por padrões sensório motores recorrentes na vida real.

Podemos pensar ou atuar sem o corpo? No lazer atuamos, aprendemos que de modo distinto ou de qualquer forma, estamos conscientes de que esta vertente de formação, num futuro próximo, começa a fazer parte da formação de alunos, especialmente daqueles que estão inseridos na EJA.

Segundo Portal (1994, p.22):

É preciso romper com essas barreiras e manifestar atitudes de colaboração. Há necessidade de libertação de formas de alienação, dominação e opressão; de superação de esquemas tradicionais de ensino; de adequação das atividades educativas às exigências do mundo real; de entendimento sobre formas de ações articuladas; de instauração de profícuas¹¹ relações interpessoais que facilitem a aprendizagem significativa.

Faz-se necessário reafirmar a necessidade do uso dos multimeios na Educação de Jovens e Adultos passando a centrar-se nos educandos, e com ele, resgatar o intercâmbio na sua própria vivência ludo pedagógica.

Os multimeios ludo pedagógicos ou mesmo outra manifestação do gênero em um ambiente de aprendizagem, deve ser potencialmente motivador para o aluno e para o seu processo de aprendizagem, fazendo a relação entre o material a ser aprendido, e com isto, motivando o interesse em aprender.

Para que haja uma aprendizagem significativa Moreira apud Ausubel (1982, p.14) pressupõe que:

¹⁰ Emergir: sair de onde estava mergulhado; manifestar – se, mostrar – se.

¹¹ Útil, vantajoso; proficiente.

a) o material a ser aprendido seja potencialmente significativo para o aprendiz, é relacionável a sua estrutura de conhecimento de forma não-arbitrária e não literal (substantiva);

b) o aprendiz manifeste uma disposição de relacionar o novo material de maneira substantiva e não-arbitrária a sua estrutura cognitiva.

Os alunos têm que ser ouvido pelos professores para saber quais são seus desejos e fantasias, facilitando sua aprendizagem. O professor pode deixar visivelmente, à disposição dos alunos os multimeios como regras ao qual os ajuda a aprender de forma que sejam capazes de assimilar significativamente os conteúdos apresentados, ficando abertos a novos experimentos.

De acordo com Oaigen (1996, p.130):

O objetivo do processo ensino e aprendizagem é a formação de indivíduos críticos, que participem ativamente de sua comunidade, contribuindo para o seu desenvolvimento. Isto somente será possível, se forem oferecidas oportunidades para questionar, refletir raciocinar experimentar e inferir, buscando-se assim soluções para os seus problemas do cotidiano.

No geral, é fundamental que o professor introduza os multimeios ludo pedagógicos como metodologia de ação pedagógica, como uma forma de se comunicar e como uma nova maneira de ver o mundo. Os multimeios ludo pedagógicos geram atividades cognoscíveis¹² na mente do indivíduo, gerando uma facilidade na aprendizagem. Bruner (1997, p.60) acredita que,

[...] seremos capazes de interpretar os significados e a produção de significados de uma forma orientada por princípios apenas na medida em que formos capazes de especificar a estrutura e a coerência dos contextos mais amplos nos quais significados específicos são criados e transmitidos.

O professor ao praticar os multimeios ludo pedagógicos produz perfeição em coordenar, alinhar, raciocinar e se expressar verbalmente através dos gestos. E assim, devendo aproveitar todos os aspectos positivos dentro dos multimeios ludo pedagógicos para que venha servir como recurso para o processo ensino e aprendizagem.

Através dos multimeios ludo pedagógicos possivelmente os obstáculos diminuem ao assimilar os conteúdos, pois a forma prazerosa do ensinar e do aprender propicia o amadurecimento dos conhecimentos, motivando-os ao desenvolvimento de regras e resgatando os valores. O processo propicia um

¹²Que se pode conhecer.

ambiente favorável, pois não se trata de um ensino voltado somente aos jogos ou brincadeiras, mas aquele com características do apreender.

Fortuna (2000, p.160) diz que uma sala de aula,

[...] ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquelas em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno.

A atividade ludo pedagógica para o jovem e o adulto propicia a análise que no uso dos multimeios pode-se adquirir o respeito, reciprocidade, confiança, admiração, aprendizagem, melhor relação do professor-aluno e entre os alunos, como também, possibilidades de adquirir novos conhecimentos, dando vazão à imaginação, adicionando ao novo, auto-estima, autoconhecimento, auto-imagem, fantasiando sem medo de errar e moldando aspectos para sua vida em sociedade.

Bonfim (2002, p.15) afirma:

[...] o aprendizado contribuirá para que o indivíduo seja mais integrante e participativo da história em que vive, à medida que ele vai construindo sua própria história. Mudando assim os novos paradigmas, que deverão contemplar além de toda dimensão crítica inerente ao processo educacional, da subjetividade encontrada no campo da afetividade e a questão da formação da cidadania.

As atividades lúdicas são espontâneas e geram prazer em quem as pratica, e estão à disposição de todo ser humano ao nascer de cada dia, independente de classe social ou de condição financeira que apesar de ser de caráter espontâneo, embora para que haja um melhor desenvolvimento, tem que haver regra a ser seguida.

O ludo pedagógico não é tudo, mas uma estratégia de aprendizagem que desperta sentimentos, oportunizando diversificar a rotina do dia-a-dia, nascendo assim, uma nova visão de mundo.

Para Gramigna (1993, p.3) antes de,

[...] atividade lúdica, o jogo é um instrumento dos mais importantes na educação em geral. [...] as pessoas exercitam habilidades necessárias ao seu desenvolvimento integral e, dentre elas, auto disciplina, sociabilidade, afetividade, valores morais, espírito de equipe e bom senso.[...] as pessoas revelam facetas de seu caráter que normalmente não exibem por recear sanções.

O contato direto com as brincadeiras ludo pedagógicas remete ao passado,

brincadeiras tradicionais que sempre fizeram parte da natureza humana, buscando no subconsciente, relacionar assuntos anteriores para os dias atuais e com condições de ver o passado ser transformado no futuro, mundo esse que, ainda não foi relacionado, transformando o desconhecido em conhecido.

Brincar é inerente ao ser humano, que sente necessidade de estar em constante atividade lúdica sem que na maioria das vezes ele mesmo assim o perceba. Libâneo (1994 p.141) comenta *que os conteúdos não podem ser tomados como estáticos, imutáveis e sempre verdadeiros. É preciso confrontá-los com a prática da vida dos alunos e com a realidade.*

Ao brincar o jovem ou o adulto, aprendem a se integrar ao mundo com uma nova personalidade, formulando idéias, experimentando novos sentimentos. Ao praticar o ludo pedagógico todo o seu ser, estará à disposição de sua ação. No brincar o integrante sentir-se-á *desafiado*, com toda autoridade, desvendar aquilo que para ele agora, passou a ser conhecido, e passando a buscar novos desafios que a própria situação requer.

Antunes (2000, p. 69) afirma que,

[...] é necessário criar novas fichas na memória a longo prazo, e isso somente ocorre com estímulos a uma aprendizagem significativa. Hoje, sabe-se que exercitar o raciocínio com atividades cada vez mais complexas e memorizar por meio de associações são formas de reforçar os diferentes sistemas de inteligência, ampliando as redes neurais em que o cérebro se estrutura.

Os multimeios ludo pedagógicos, portanto, são meios que podem fazer com que o sujeito busque dentro de si relacionar o “eu” ao contexto, dentro de um processo de reconstrução mental, reconstruindo sua personalidade (referente ao ludo pedagógico), e reformulando uma nova identidade.

Com essa *nova* modalidade de ensino e aprendizagem, os multimeios ludo pedagógicos, o adulto não volta a ser criança, simplesmente ele passa por um processo de adaptação fazendo uma relação entre o passado e o presente, aproveitando as brincadeiras *velhas* em *novas*, diante disso tudo, questionando, discutindo, inventando, criando, trazendo o passado para o presente com uma nova perspectiva.

Segundo Santos (2000, p.58):

É preciso encarar a ludicidade para além do senso comum. Nessa perspectiva, o homem, sem perder sua condição de adulto sério e responsável, passa a dar um sentido mais alegre a sua vida pela via da ludicidade, buscando na infância a gênese do prazer, resgatando a alegria, felicidade, afetividade, entusiasmo, recuperando a sensibilidade estética que alimenta e impulsiona o multimeios.

Os multimeios ludo pedagógicos são mundos pelos quais cada um precisa se localizar, buscando sempre atingir o emocional para que haja a integração individual e sócio-educativa do aluno em sala.

Essa ferramenta por estar sendo desenvolvido na EJA e por ser algo dinâmico tem suas próprias características que lhe é peculiar devido à faixa etária dos alunos, no qual exige um cuidado especial dado pelo professor ao fazer e executar seu planejamento.

2.3 OS MULTIMEIOS LUDO PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA CONTRA A EVASÃO DE JOVENS E ADULTOS

Com *novos* métodos de ensino e aprendizagem o jovem e o adulto têm que perceber que a escola mudou e se modernizou. Perota (1997, p.45), considera *multimeios os suportes de informação diferentes do livro, tais como fitas cassete, slides, filmes cinematográficos, gravações de vídeo, materiais iconográficos¹³, materiais cartográficos, gravações de som, micro formas, música impressa.*

Com o uso dos multimeios ludo pedagógicos o aluno apresenta condições de se chegar à idade própria nos estudos e fazer a diferença em sua vida escolar, afastando de si a melancolia e que consiga se libertar de uma metodologia desestimulante e insistente no presente do cotidiano educativo.

De acordo com Lopes (1999, p.24):

Se os conteúdos programáticos tiverem uma aplicabilidade prática, terão maior probabilidade de serem apreendidos do que as teorias soltas e muitas vezes transmitidas de maneira incompreensível, desestimulante e inútil.

¹³ Trabalho consagrado ao estudo e descrição explicativa das imagens de qualquer gênero (pinturas, esculturas, medalhas, etc.); coleção de retratos de homens célebres; a representação de imagens de um livro; o conjunto de imagens relativas a um assunto; a arte de representar por imagens.

É fundamental que o aluno ao chegar à escola encontre um ambiente acolhedor, estimulador e com meios que venham motivá-lo a permanecer em sala.

De acordo com Ribeiro, in Revista Nova Escola (2005, p.54) afirma que:

[...] quem se matricula em uma sala de aula de EJA tem a auto-estima devastada. O estudante sente vergonha de nunca ter estudado ou de ter parado de estudar a muitos anos – medo do ridículo e do desconhecido. Sem contar o cansaço e as preocupações que só os adultos têm como pagar as contas e educar os filhos.

A melhor maneira de estimular o aluno é deixar que ele trabalhe o seu próprio estímulo direcionando – a (re) construir o seu ambiente de aprendizagem com os multimeios ludo pedagógicos.

Segundo Ribeiro (2005, p.53), *é importante mostrar que recursos variados também fazem parte da aprendizagem. Para isso, relacionar esses recursos com o conteúdo da aula é um bom começo.*

Ainda Ribeiro (2005, p.54), mostra ao professor o melhor meio de ajudar o aluno a permanecer na escola, sempre colocando que têm que se buscarem meios de sensibilizar o aluno como, por exemplo:

- a) mostrar que a atitude de voltar a estudar não deve ser motivo, mas de orgulho;
- b) ajudar o aluno a identificar o valor e a utilidade do estudo em sua vida por meio de atividades ligadas ao seu cotidiano;
- c) elaborar aulas dinâmicas e estimulantes (é tentador ir para casa dormir, assistir TV ou ficar com a família depois de um dia inteiro de trabalho);
- d) ser receptivo para conversar, pois muitos vão à escola preocupada com problemas pessoais ou profissionais;
- e) mostrar que a aula é um momento de troca entre todos e que o saber do professor não é mais importante do que o dele;
- f) valorizar e utilizar os conhecimentos e habilidades de cada um. Isso pode mudar os seus planejamentos no meio do caminho, mais as aulas vão ficar mais interessantes e promover entre colegas os sentimentos de grupo. Quando criam vínculos, eles se sentem estimulados a participar das atividades.

É no momento das aulas que o aluno terá como trocar suas experiências com outros colegas e com o professor que não é conhecedor de tudo, o professor tem que saber o que o aluno já trás consigo, para poder direcionar suas aulas de acordo com seu conhecimento.

Ausubel (1978, p.97) escreveu que:

A integração de diferentes assuntos é facilitada nas aulas expositivas se o professor e / ou os recursos didáticos disponíveis anteciparem explicitamente o emaranhado de semelhanças e diferenças entre as novas idéias e as idéias relevantes já presentes na estrutura de cada aluno.

Quando o aluno visualiza e começa a trabalhar com os multimeios ludo pedagógicos possivelmente terá condições de interpretá-lo fazendo uma relação com o conteúdo de aprendizagem, com isso não quer dizer que não existam aulas práticas que não sejam o tradicional.

Para evitar a evasão escolar temos que pensar primeiramente o que pode ser feito para que o aluno não abandone a escola.

Segundo Demo (2005, p.47) tem que se combater o fracasso com algumas iniciativas, como por exemplo:

- a) saber avaliar inicialmente os alunos, sobretudo de modo qualitativo, descobrindo o mais cedo possível quem tem problemas e quem não tem;
- b) saber (re) fazer material didático próprio, à luz do projeto pedagógico, tendo em vista apresentar propostas motivadoras frente às dificuldades concretas dos alunos em risco de fracasso;
- c) saber pesquisarem saídas sempre mais adequadas para os desafios encontrados, assumindo o fracasso dos alunos como problema eminente próprio do professor;
- d) saber garantir a progressão do aluno, não automática, pois é engodo, mas por mérito;
- e) saber reorganizar o currículo e o tempo curricular e para curricular, com o objetivo de recuperar as oportunidades;
- f) saber avaliar-se, teorizando constantemente sua prática e assumindo-se como orientação instigadora do desempenho criativo do aluno;
- g) saber avaliar o desempenho do aluno de maneiras alternativas, baseado principalmente na produção própria e no espírito participativo dele.

A partir do momento que se descobrir qual a dificuldade do aluno fica bem mais fácil saber lidar com o processo de ensino e aprendizagem, podendo até inserir na prática pedagógica da EJA, os multimeios ludo pedagógicos como meio de evitar a evasão do aluno da escola.

2.4 TEORIA DE APRENDIZAGEM DE AUSUBEL

Na teoria de aprendizagem de Ausubel o processo através do qual uma nova informação relaciona-se com um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do

indivíduo onde a interação da nova informação com uma estrutura cognitiva específica (conceito subsunçor < *subsumer*) ocorre quando uma nova informação apóia-se em outros conceitos ou proposições relevantes já existentes na estrutura cognitiva do indivíduo.

Ausubel (1978) escreve que *o processo de obtenção de informações produz uma modificação tanto na informação como no aspecto especificamente relevante da estrutura cognitiva com a qual a nova informação estabelece relação*

De acordo com o autor o armazenamento de informação no cérebro é altamente organizado formando uma hierarquia no qual elementos mais específicos de conhecimentos são ligados (= assimilados) a conceitos mais gerais. Em contra partida, a estrutura cognitiva = estrutura hierárquica de conceitos são representações de experiências sensoriais do indivíduo.

2.4.1 Aprendizagem mecânica (automática)

A aprendizagem mecânica e significativa, analisando, Ausubel (1978) são processos sucessivos onde um indivíduo contrai informações em uma área completamente nova até que alguns elementos de conhecimento, ressaltando a novas informações na mesma área, existam na estrutura cognitiva e possam servir de subsunçores ainda que pouco complexo, incorporando uma nova visão de aprendizagem interpretada como sendo:

- a) a aprendizagem de novos conhecimentos contém pouca ou nenhuma agregação a conceitos acentuados existentes na composição cognitiva;
- b) a informação é preservada de maneira arbitrária, não há autoridade mútua entre a nova informação e aquela já preservada, fica arbitrariamente distribuída na estrutura cognitiva sem ligar-se a nomes e subsunçores específicos;
- c) a recepção ao conhecimento é apresentada em sua forma final para o principiante;
- d) a descoberta deve ser localizado pelo principiante. Depois de descoberto, a aprendizagem é significativa se o teor ligar-se a conceitos subsunçores acentuados existentes na estrutura cognitiva.

À medida que a aprendizagem vai se tornando significativa, os subsunçores se tornam mais elaborados e prontos a aportar novos conhecimentos.

2.4.2 Analisando a Aprendizagem Significativa

Cada uma das proposições que servem de base à conclusão da teoria é que o indivíduo pense, sinta e atue. Contudo, dentro das idéias de Novak in Moreira (1981, p.168):

Uma teoria de educação, segundo ele, deve considerar cada um destes elementos e ajudar a explicar como se podem melhorar as maneiras por meio das quais os seres humanos pensam sentem e atuam (fazem). Qualquer evento educativo é, de acordo com ele, uma ação para trocar significados (pensar) e sentimentos entre aprendiz e o professor.

De acordo com essa citação, a aprendizagem significativa não se manifesta, mas está subentendida à integração em busca de melhorar o pensamento, sentimento e ação onde leva ao engrandecimento do ser humano. Nestes princípios relacionados à educação onde a aprendizagem significativa de Ausubel (1978) é uma definição chave, levando em consideração que a criatura humana pensa, sente e age.

Os jovens e adultos e, assim como todos os seres humanos agem como qualquer outro ser que se limita a pensar, sentir e colocar em prática o que pode ser possível diante do que é melhor para ele.

Através de conhecimentos anteriores, na aprendizagem significativa de Ausubel (1978) define a situação que vai dar sentidos a troca de mensagens, não consistindo apenas na transmissão de idéias e fatos, mas em oferecer novas formas de ver essas idéias, de lidar com diferenças e ritmos individuais, de pensar e relacionar as informações com outras já recebidas de modo a construir significados.

De acordo com a teoria cognitivista de Ausubel (1978, p.152-153):

A possibilidade de discriminação do novo material de aprendizagem de conceitos previamente aprendidos na estrutura cognitiva é uma das variáveis principais na aprendizagem significativa e na retenção. No esforço de simplificar a tarefa de aprender o ambiente e representá-lo na estrutura cognitiva, o novo material de aprendizagem, que se assemelha ao conhecimento existente muitas vezes tende a ser interpretado como idêntico a esse último, apesar de não existir identidade objetiva.

O aluno da EJA possui estrutura cognitiva, porém só falta organizar o material (relacionável com seu conhecimento) dentro de sua estrutura de um modo que venha adquirir conhecimento.

Fazer com que o aluno manifeste a vontade de conhecer, conseqüentemente ocorre quando o aluno é estimulado a aprender.

Ausubel (1978, p.30) afirma:

O aproveitamento é maior quando os alunos manifestam suas necessidades de adquirir conhecimento como um fim em si mesmo. Tais necessidades, entretanto, não vêm de dentro, mas são adquiridas em geral, quando submetida ao um ensino estimulante, significativo e adequado ao desenvolvimento.

Há certa necessidade de reforçar os conteúdos com metodologias de ensino diversificadas e dinâmicas, como por exemplo, os multimeios ludo pedagógicos e, com isso, possivelmente o aluno fique motivado a contrair o conhecimento e assim fazendo com que venha ser um estímulo a mais para o seu desenvolvimento intelectual.

Podem-se formular proposições metodológicas críticas, produtivas e reflexivas, gerando modificações, sendo o motivador ao ponto de transformar o conhecimento em aprendizagem significativa para a coletividade.

Segundo ainda o pensamento de Ausubel (1978, p.209):

Os adolescentes e adultos têm uma vantagem enorme na aprendizagem de qualquer assunto novo – mesmo que sejam pouco sofisticados como as crianças pequenas nesta disciplina em particular. Esta vantagem deriva do fato de que são capazes de se apoiar em vários elementos transferíveis da sua capacidade geral de funcionamento no nível abstrato das operações lógicas. Portanto, no seu contato inicial com uma nova disciplina, eles são capazes de passar pela fase concreto – intuitiva do funcionamento intelectual muito rapidamente.

Com o aparecimento de novas informações chega o momento em que elas vão sendo concluídas, para que outra informação possa dar um novo significado ao que esta sendo representado.

O aluno da EJA tem maior facilidade de construção mental devido suas experiências anteriores e com a apresentação dos multimeios ludo pedagógicos constrói uma relação do signo e dos sinais com o conteúdo ministrado no momento que é representado.

Segundo Ausubel (1978, p.80):

O significado que emerge para qualquer individuo depende do conteúdo cognitivo evocado pelo símbolo desencadeador, a diferença entre os significados desencadeados por termos conceituais particulares deve ser considerada no tipo de conteúdo cognitivo que cada categoria do termo evoca no indivíduo.

A prática de relacionar os meios fazendo com que isso venha internalizar no sujeito visualizador é que denomina em Aprendizagem Significativa, e assim, melhor entender e representar os multimeios ludo pedagógicos como instrumento facilitador do ensino e aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A Aprendizagem significativa, de acordo com Ausubel e citada por Moreira (1999, p.157), são divididas em três tipos:

- a) representacional, que é basicamente uma agregação simbólica elementar, atribuindo significados a símbolos como, por exemplo, valores sonoros vocais a caracteres lingüísticos;
- b) conceitual, que é uma extensão da Representacional, mas num nível mais abrangente e abstrato, como por exemplo, um significado de uma palavra;
- c) proporcional, que é o inverso da Representacional. Necessita do conhecimento prévio dos conceitos e símbolos, mas seu objetivo é promover um entendimento sobre uma teoria através da soma de conceitos mais ou menos abstratos. Por exemplo, tudo que tem conhecimento de sua vida em sociedade.

Deve-se levar em conta os preceitos do conhecimento para uma aprendizagem ser significativa, fazendo a relação dos multimeios na EJA considerando os meios de que se adquire o conhecimento.

Ainda dentro da aprendizagem significativa de Ausubel (1978), teorias e métodos de ensino considerados válidos devem relacionar-se à natureza do processo de aprendizagem em sala de aula e também aos fatores cognitivos e afetivos sociais que influenciam efetivamente no processo de ensino.

Ausubel (1978, p.293) afirma a nossa interpretação escrevendo que os,

objetivos da aprendizagem devem ser especificados de forma a evidenciar, para o aluno, conceitos ou princípios a serem aprendidos numa linguagem que lhe facilite o reconhecimento de associações entre o que já sabem e os novos conceitos ou princípios a serem aprendidos.

A aprendizagem significativa na EJA pressupõe uma troca de informações através dos meios que são utilizados, e com o que está sendo exposto. Assim, os conhecimentos vão fluindo de acordo com o conhecimento que o aluno possui.

Segundo Ausubel (1978, p.52),

[...] a cognição envolve o processo de relacionar o novo material aos aspectos relevantes da estrutura cognitiva existente; avaliar através de que tipo de relação se estabelecerá este vínculo; organização da estimulação presente e do conteúdo aprendido, reestruturando o numa linguagem própria e mais familiar.

O processo de experimentação e (re) construção dos multimeios ludo pedagógicos busca estimular o aluno da EJA a experimentar e refletir, dando a ele a possibilidade de construir seus pensamentos através das imagens de objetos significativos, pode-se colocar que:

a) a aprendizagem passa a ser significativa quando uma situação do ponto de vista *fenomenológico*¹⁴, o indivíduo decide de forma ativa, por meio de uma ampliação e aprofundamento de conhecer sua realidade com consciência, elabora e compreende atribuindo significado aos objetos e situações;

a) enquanto que a cognição é o processo através do qual o mundo de significados tem origem à medida que o ser se situa no mundo vai sendo estabelecido relações de significação e não estáticas;

c) uma técnica de conhecimento pelo qual uma nova ciência se relaciona com um aspecto relevante da composição de conhecimento do indivíduo;

d) assimilação de conceitos, tipicamente, a forma pelas quais as crianças mais velhas, bem como os adultos, contraem novos conceitos pela recepção de seus atributos permitindo distinguir o erro da verdade e, pelo relacionamento desses atributos com idéias condescendentes já estabelecidas em sua estrutura cognitiva.

De acordo com os *organizadores prévios*¹⁵, interpreta-se que:

a) trata-se de uma estratégia proposta, deliberadamente, manipulando a estrutura cognitiva, facilitando a aprendizagem significativa;

b) sendo a principal função dos recursos materiais é a de servir de ponte entre que o aprendiz já conhece e o que ele deve saber, a fim de que o material possa ser de forma significativa;

c) para ser úteis precisa ser formulado em termos familiares ao aluno, podendo ser aprendido e devendo contar com boa organização do material de aprendizagem a fim de ter valor de ordem pedagógica.

Com intuito de reforçar o comentário anterior, Ausubel (1978, p.310) cita que,

¹⁴ Fe.nô.me.no. Substantivo masculino: 1. Qualquer modificação operada nos corpos por agentes físicos ou químicos; 2. Tudo quanto é percebido pelos sentidos ou pela consciência; 3. Fato de natureza moral ou social. 4. Tudo o que se observa de extraordinário no ar ou no céu; 5. O que é raro e surpreendente; 6. Pessoa ou objeto com algo anormal ou extraordinário.

¹⁵ Para Ausubel (1968), fica mais fácil relacionar uma nova informação com a estrutura cognitiva existente quando, antes de se apresentar a informação, apresenta-se, na forma de uma frase ou de um gráfico, por ex., um quadro conceitual mais abrangente no qual aquela idéia se encaixa. Esse quadro ele chama de "organizador prévio".

[...] falando em termos gerais, faz sentido em termos organizacionais a apresentação de informação mais detalhada ou específica precedida por um princípio mais geral ou inclusivo ao qual possa ser relacionada ou ao qual possa ser subordinada. Isto não só torna a nova informação mais significativa e capacita o aluno a relacionar especificações mais facilmente esquecidas a generalizações mais facilmente lembradas, como também integra fatos relacionados em termos de um princípio comum ao qual todos podem ser subordinados.

De acordo com as teorias de aprendizagem, não se pode esperar que os organizadores facilitem a aprendizagem de informações se o material não for potencialmente significativo.

Quanto ao temperamento que determina a estrutura cognitiva do aprendiz, nela devem estar disponíveis os conceitos subsunções¹⁶ específicos com os quais o novo material é relacionável.

Independentemente do potencial significativo que tenha o material a ser aprendido, se a pretensão do aprendiz for simplesmente o de memorizá-lo arbitrariamente e literalmente, o processo de aprendizagem como seu produto será mecânico ou sem significado.

Tomar conhecimento de algo nem sempre é retê-lo na memória, um novo conceito depende de propriedades existentes na estrutura cognitiva, do nível de desenvolvimento do aprendiz, de sua habilidade intelectual, bem como da natureza do julgamento em si e do modo como é proporcionado.

Interpretando Ausubel (1968), o mesmo acentua o fato de que significado é um produto fenomenológico no qual esse significado potencial é inerente aos símbolos e converte-se em conteúdos cognitivos, diferenciados para um determinado indivíduo.

Ausubel (1968) define *psicologia educacional como uma ciência aplicada que tem valor social, interessada não em leis gerais da aprendizagem, mas em propriedades que possam ser relacionadas a meios eficazes e deliberadamente levar a mudança na estrutura cognitiva.*

Como princípio fundamentado por Ausubel (1968) afirma que o *fator isolado mais importante influenciado a aprendizagem é aquilo que o aprendiz já sabe. Determine isso e ensine-o de acordo.* No desenvolvimento do processo de

¹⁶ (idéia - âncora) – Idéia (conceito ou proposição) mais ampla, que funciona como subordinador de outros conceitos na estrutura cognitiva e como ancoradouro no processo de assimilação. Como resultado dessa interação (ancoragem), o próprio subsunção é modificado e diferenciado.

aprendizagem é indispensável considerar o mundo onde o aluno se localiza: ponto de partida para a aprendizagem efetiva.

Segundo o autor, aprendizagem cognitiva é *aquela que resulta no acúmulo de informações na mente do ser que aprende, e esse composto por elementos de natureza distinta organizada é conhecido como estrutura cognitiva*. Nessa relação define três tipos gerais de aprendizagem: *cognitiva, afetiva e psicomotora*, sendo caracterizadas da seguinte forma:

a) cognitiva: resulta na retenção organizada das informações na memória do ser que absorve o conhecimento, e esse complexo organizado é conhecido como estrutura cognitiva;

b) afetiva: resulta de sinais internos ao indivíduo e pode ser identificada com experiências tais como prazer e dor, satisfação ou descontentamento, alegria ou ansiedade e acompanham sempre as experiências cognitivas. Portanto, a aprendizagem afetiva se manifesta juntamente com a cognitiva;

c) psicomotora: portanto, para a ocorrência da aprendizagem significativa é quando há disponibilidade, na estrutura cognitiva, de conceitos ou proposições relevantes (idéias-âncora, subsunçores) que possibilitem essa interação.

Segundo Ausubel, na visão de Moreira (1999, p.152),

[...] sob o ponto cognitivista, ele reconhece que é importante à experiência afetiva na aprendizagem e o que significa na organização e integração do material na estrutura cognitiva, com isso baseia-se na premissa de que existe uma estrutura na qual essa organização e integração se processam entendida como estrutura cognitiva, sendo o conteúdo total de idéias de certo indivíduo e sua organização.

O conteúdo e a organização de idéias numa área particular de conhecimento são complexos, resultando em processos cognitivos, processos esses que se adquire e se utiliza o conhecimento.

Os multimeios ludo pedagógicos em síntese fazem um relacionamento com os conteúdos de natureza processual, confere por receber uma influência motivadora gerando a aprendizagem significativa.

2.4.3 Motivação: uma característica da Aprendizagem Significativa

Busca-se estudar os multimeios ludo pedagógicos como uma das características de motivarem os alunos da CEJA e melhorar sua atuação no

processo ensino e aprendizagem, como também, por conseguinte manter uma boa relação professor-aluno. Nos aspectos motivadores modelarem os instrumentos específicos de estudo e que venha a ser convenientemente delineado para esta atividade.

Segundo Silva (2007) em que ela escreve,

Esta maneira de ver é coerente com a Epistemologia Genética a qual considera que o objeto é apreendido por meio de alguma estrutura cognitiva constituída pelo sujeito a partir de seus interesses e necessidades. (cf. Piaget, várias obras, particularmente, 1975). A motivação vem a ser, portanto, o elemento propulsor neste processo, tendo em vista que despertar o interesse implica em envolver o indivíduo/estudante em algo que tenha significado para si.

Dentro de uma análise do conhecimento o aluno através de sua estrutura cognitiva com o uso dos multimeios ludo pedagógicos ao qual cada aluno pode evidenciar um importante papel motivacional com e com o envolvimento mutuo entre duas ou mais pessoas, tanto para alunos quanto para professores.

A construção do objeto de conhecimento implica na organização de um pensamento que permite ajuizar os conhecimentos prévios e novos, cujo ato, processo ou efeito de desenvolver-se não se limita à quantidade de informações, mas à qualidade destas, possibilitando que o aluno transforme a informação dada em algo que vem a propósito e mude a figura que representa não a forma, mas a correspondência entre elementos e funções de adquirir o conhecimento.

Soares (2008, p.1) consta:

Numa tradição de pensamento distinta das anteriores, encontramos, por exemplo, os estudos e investigações sobre a curiosidade epistêmica e a atividade explorativa no domínio das teorias da motivação. Dado que, segundo os postulados da teoria da atividade (arousal), formulada por Hebb e Berlyne nos anos sessenta, a motivação para explorar, descobrir, aprender e compreender está presente em maior ou menor grau em todas as pessoas, a atividade exploratória converte-se num poderoso instrumento para a aquisição de novos conhecimentos.

Desta forma, acreditamos que os multimeios ludo pedagógico podem desenvolver as estruturas psicológicas globais, não só cognitivas, mas também afetivas e emocionais (motivacionais).

Acredita-se que a escola precisa ser um ambiente em que o aluno possa pesquisar e arquitetar seu próprio axioma, dominando suas ações com autoconfiança por meio dos multimeios ludo pedagógicos onde através da

construção poderá ocorrer o aprendizado espontâneo e com isso motivando-o a buscar novos conhecimentos.

De acordo com Novak (1981, p.56):

A idéia central na teoria de Ausubel é o que ele descreve como aprendizagem significativa, sendo o processo no qual uma nova informação é relacionada a um aspecto relevante, já existente, da estrutura de conhecimento de um indivíduo. Apesar de que não conhecemos os mecanismos biológicos da memória (ou armazenagem de conhecimento), sabemos que a informação é armazenada em determinadas regiões do cérebro e que muitas células cerebrais são envolvidas na armazenagem de unidades de conhecimentos.

A citação de Novak (1981) demonstra que o processo de aprendizagem de Ausubel em que o aspecto de uma nova informação é relevante, então levar em consideração os multimeios ludo pedagógico ao qual o aluno, enquanto criança já participou, e com isso servindo como mecanismo de aprendizagem significativa até podendo servir de material motivador para uma nova aprendizagem.

Dentro do processo da epistemologia Novak (1981, p.37) ainda escreve que *apesar dos milhões de dólares gastos em “pesquisa” nestas áreas, provavelmente o único princípio importante com o qual todos concordam é que a experiência realmente influencia o comportamento.*

A aprendizagem com modelos de ensino diferenciados daquele mais tradicional pode fazer com que o aluno com o passar do tempo venha adquirir maior facilidade para aprender, e com isso motivando-o a buscar novos conhecimentos.

A teoria de Novak (1981, p.79) é que os programas de aprendizagem,

para o domínio, nos quais alunos dispõem de períodos de tempos variáveis para alcançar sucesso na aprendizagem, podem fornecer impulso cognitivo a todos. Haverá ainda alguma motivação engrandecedora do ego ou aversiva para os aprendizes rápidos ou lentos, mas a motivação primordial neste modo de instrução desloca-se para onde mais apropriadamente deve estar – na satisfação que acontece a percepção de sucesso na aprendizagem. Outra vantagem da motivação do tipo impulso cognitivo é que ela é intrínseca ao próprio processo de aprendizagem. Não requer que o professor dê ou negue recompensas e pode motivar aprendizagem em contextos escolares formais ou em estudos independente. Aprendizagem bem sucedida é em si recompensadora.

Ao fazer uma análise hermenêutica da citação, possivelmente o aluno que dispõe de tempo para estudar poderá atingir a aprendizagem com maior rapidez e com isso ficando satisfeito com o conhecimento adquirido e passando a se sentir muito mais motivado.

Dentro de um processo ensino e aprendizagem a participação de alunos e professores é muito importante para que ambos se sintam motivados a continuar rumo ao ensino e aprendizagem.

2.5 CURRÍCULO DA EJA

Situar e analisar o contexto social no qual foram produzidas as primeiras teorias a respeito dos currículos escolares para construir uma visão crítica de modo a perceber que cada modelo curricular corresponde a um paradigma de conhecimento para um modelo de homem.

De acordo com Schmitz (1984, p.13), pode se:

Dizer que nenhuma ciência humana ou natural dará uma resposta completa e cabal ao problema da educação do homem. O homem é tão multifacetado e tão rico em sua realidade humana, que é impossível conhecê-lo totalmente e com isso compreendê-lo profundamente e educá-lo plenamente.

O currículo da EJA concretiza o conhecimento escolar de forma dinâmica adequado à faixa etária e aos interesses dos alunos e não como uma mera simplificação de conhecimentos científicos, torna-se o elemento fundamental na constituição da organização educativa, pois [...] *pressupõe a interação entre sujeitos que têm o mesmo objetivo e a opção por um referencial teórico que o sustenta.* (VEIGA, 2004, p. 26).

As práticas pedagógicas na EJA na grande maioria das vezes expressam um caráter bastante reducionista¹⁷ em relação ao termo colocando-o apenas na esfera de análises conceituais etimológicas.

O homem vive em permanente conflito e contestações onde são vinculadas relações de poder, nele estão expressas a forma como um determinado grupo concebe conhecimento e sociedade, sendo fruto de conflitos sociais, portanto, não é instrumento neutro e sim, o resultado de um processo que reflete interesses de classes sociais.

¹⁷Em filosofia, é o nome dado a teorias correlatas que afirmam, grosso modo, que objetos, fenômenos, teorias e significados complexos pode ser sempre reduzidos, a fim de explicá-los, a suas partes constituintes mais simples.

Dentro do processo ensino e aprendizagem temos que valorizar os pontos chaves e indagarmos: de que forma os conteúdos escolares foram selecionados para EJA? Quais foram os interesses sociais e culturais que se justifica o projeto de ensino elaborado? Porque estes assuntos e não outros? Quem determina o projeto escolar? Quais os interesses que guiaram à seleção desse conhecimento.

Os PCNs (1997, p.7) confirmam a abordagem anterior propondo que,

para a renovação e reelaboração da proposta curricular, reforçam a importância de que cada escola formule seu projeto educacional, compartilhado por toda a equipe, para que a melhoria da qualidade da educação resulte da co-responsabilidade entre todos os educadores. A forma mais eficaz de elaboração e desenvolvimento de projetos educacionais envolve o debate em grupo e no local de trabalho.

A escola como detentora de autonomia e de ações, possui propostas curriculares que nem sempre são elaboradas pela mesma. Neste sentido, a preocupação não é com as formas estruturais defendidas no modelo tradicional que enfatizava os instrumentos ou como organizá-los, sendo este, um instrumento de contestação e conscientização dos sujeitos, (numa sociedade de diferentes classes) e a seleção de objeto de estudo dentro da escola, não pode ser a reprodução de fórmulas científicas ou de forma oficializada pelos órgãos competentes, como várias vezes são constituídas.

Silva (1999, p.53) confirma que *a vida social em geral e a pedagogia e o currículo, em particular, não são feitos apenas de dominação e controle. Deve haver um lugar para a posição e a resistência, para a rebelião e a subversão.*

Segundo ele, o projeto escolar deve ser compreendido numa conexão como relações de poder de resistir ao antigo, tendo em vista que a reprodução social não é um processo tranqüilo e garantido do pensamento da população, é neste aspecto, que a escola assume um papel importantíssimo neste contexto.

Com a afirmação de que educadores de todas as Totalidades são convidados a refletirem quanto ao papel que representam na construção do Projeto CEJA, representam um grande instrumento de luta e conscientização, contribuindo para dar abertura a uma nova proposta, que todos venham participar da construção deste projeto.

Embora o momento sócio-cultural seja de crise, a escola dependendo da postura teórica metodológica que venha a optar, tanto pode escravizar quanto

libertar, onde o currículo surge como um instrumento da pedagogia de possibilidades.

A não atualização dos educadores é um dos fatores que dificultam a implantação das atividades ludo pedagógicas que tratam da melhoria do processo ensino e aprendizagem na EJA.

Por outro lado, Silva *et al.* (2003, p.10), escreve:

A prática docente por ser entendida inacabada e contingente é tomada como objeto de investigação, de indagação, exigindo do professor e da professora uma postura reflexiva. Assim, a sala de aula é o laboratório dos que ensinam e dos que aprendem. A prática pedagógica, ao ser objeto de pesquisa e de reflexão, torna – se práxis transformadora de si mesma e do meio que a circunda.

O conjunto de todas as experiências que constituem o caminho que a escola oferece aos alunos pressupõe um planejamento econômico e eficiente, permitindo alcançar os objetivos educacionais, no qual os objetivos supõem um compromisso com os diferentes indivíduos, contudo, ajustando - se com a EJA na construção de meios que venham mudar a maneira de como o aluno aprende.

Esse compromisso necessita de um grau de adaptação suficiente para poder enfrentar a rapidez da evolução produzida pela Ciência e a Tecnologia, pois estas são ambivalentes. De um lado, trouxeram imensos benefícios à humanidade, de outro, resultaram no acúmulo de recursos metodológicos das transformações, onde a educação não conseguiu acompanhar as evoluções.

Nesse sentido, Freitas (1989, p.21), refere-se a essas relações, afirmando,

[...] é necessário que as relações sociais sejam concretamente organizadas para assim garantirem a reprodução dessas relações. O sistema educacional contribui para integrar o indivíduo no sistema econômico através de uma correspondência estrutural entre suas relações sociais e as relações de produção.

Diante dessa idéia, surge uma questão básica referente à educação e, em especial, aos currículos de nossas escolas, independente do nível educativo. Os currículos atuais possibilitam uma preparação adequada aos alunos para enfrentarem estas mudanças contínuas e crescentes que o mundo atual oferece?

Dentro de uma leitura interpretativa (hermenêutica) o currículo escolar possui o foco da aprendizagem nas experiências e nas significações subjetivas, em contraste com um currículo tecnicista que pregava o rigor científico como uma forma

de desnaturalizar o mundo natural da pedagogia e do currículo através do rompimento do senso comum com os quais as pessoas compreendem o mundo que as rodeiam.

Do ponto de vista epistemológico, o currículo é uma das perspectivas que representam a fragmentação da episteme¹⁸ tradicional de programas educacionais.

Segundo Veiga (2006, p.27):

Enquanto no currículo tradicional, o aluno era encorajado a adotar atitudes repetitivas de suposta compreensão científica de conceitos abstratos, caracterizados nas disciplinas acadêmicas, no currículo fenomenológico o aluno é convidado a aplicar suas próprias experiências, seu mundo vivido. As análises fenomenológicas fogem das verdades universais e abstrações do conhecimento científico, conceitual, para se centrar no concreto e no histórico do mundo vivido.

No currículo conservador (tradicional) uma corrente comum ao acontecimento que descende da educação delimitada, visão do homem que não muda (mudança dá trabalho), e a educação só resta se conformar com essa idéia não dando espaço para *novidades* podendo ocorrer como fenômeno.

No passado buscava-se um ser que obedecesse e reproduzisse o conhecimento, mesmo sabendo que a sociedade já está se mobilizando e conscientizando para a autonomia do aluno, e que são capacitados a aprender.

Muitos educadores continuam com o mesmo paradigma¹⁹ do conservadorismo, dificultando em desenvolver autonomia de aprendizagem nos alunos da EJA, e por isso a dificuldade de inserção dos multimeios ludo pedagógicos.

No currículo conservador (tradicional) o professor vai se preocupar em repassar conteúdos, enquanto que em um currículo que esteja incluso o ludo pedagógico a preocupação que se pretende é com o conhecimento do educando.

Freire (1997, p.95) coloca:

Como professor não me é possível ajudar o educando a superar sua ignorância se não supero permanentemente a minha. Não posso ensinar o que não sei. Mas, este, repito, não é saber apenas de quem devo falar e falar com palavras que o vento leva. É saber, pelo contrário, que devo viver concretamente com os educandos. O melhor discurso sobre ele é o exercício de sua prática.

¹⁸ Estudo crítico dos princípios, hipóteses e resultados das ciências já constituídas; teoria da ciência.

¹⁹ Série de suposições, métodos e problemas típicos, que determinam para uma comunidade científica quais são as questões importantes, e qual a melhor maneira de respondê-las.

O paradigma conservador (tradicional) de currículo é adstrito²⁰. E também causa opressão, sendo que no ludo pedagógico o currículo faz adir²¹ ao cognitivo do aluno. Com isto, a escola em sua função formadora, tem como objetivo *preparar* o intelecto e *dar* moral aos alunos, responsabilidade com o desenvolvimento intelectual, os mais fracos tem que buscar o seu espaço com muita luta para vencer seus obstáculos e conquistá-lo ao lado dos mais fortes.

Para Duarte (2001, p.9):

O papel da escola consiste em socializar o saber objetivo historicamente produzido. Não se trata de defender uma educação intelectualista nem de reduzir a luta educacional a uma questão de quantidade maior ou menor de conteúdos escolares.

Pela necessidade de formar uma sociedade dentro de um processo permanente que seja ativo e possa ser crítico na educação de jovens e adultos, alguns membros da sociedade utilizam muitas vezes do ensino reprodutor se esquecendo de buscar alternativas para melhorar o ensino e aprendizagem, mas isso acontece por não conhecerem na verdade a capacidade de construção do ser humano.

Oaigen (1996, p.24) afirma que [...] *de um lado a necessidade de formação da cidadania (processo permanente, ativo e crítico) e, de outro, os professores, pais e comunidade em geral apoiando inconscientemente a escola da reprodução.*

Por muito tempo buscou-se o conhecimento na escola conservadorista, a aprendizagem do passado para o presente, como se o ensino acumulativo fosse à fórmula de colocar no aluno a aprendizagem. Em contra partida o aluno da EJA desperta o conhecimento por ele acumulado enquanto aluno, aflorando a sabedoria, quando utiliza os multimeios ludo pedagógicos, no qual assim toma consciência dessa sabedoria guardada no fundo do seu subconsciente que nem ele mesmo sabia que existia.

Ao planejar o currículo o professor deve selecionar assuntos onde os alunos despertem para a aprendizagem, ficando ciente que a sua elaboração não fique desvinculada de conhecimentos prévios, pois se assim não o for, poderá não despertar interesse.

²⁰ Dependente, estreitado, ligado, preso, submetido.

²¹ Acrescentar, adicionar, aditar, agregar, juntar, unir.

Para se entender melhor como funcionam os cursos de EJA (BRASIL, Parecer nº. 584/ 01), modalidade especial da educação básica, destaca-se que em sua organização se dá de forma diferente do ensino regular, em sua estrutura, regime escolar, metodologia e duração.

Nesse raciocínio o planejamento e a produção ludo pedagógica são possibilidades a serem utilizadas ao aplicar os pressupostos dos PCNs (2007), no que se refere aos Temas Transversais, que também pode ser incluso na EJA.

Os parâmetros têm seu foco principal em relação ao cidadão, à cidadania e sua formação de forma globalizada, e assim, de forma geral os alunos não devem ser um depósito de conhecimento, e sim, desenvolverem suas habilidades, atitudes, expressões próprias ao se relacionar.

Com isso, Silva & Moreira (2007, p.10) em seu artigo citam que:

A preocupação de adequar os princípios da transversalidade ao contexto escolar que se apresenta em nossas escolas, o Brasil dá um passo significativo, fixando as bases para o que se denomina de aprendizagem significativa e currículo flexível; quebrando, aos poucos, a hegemonia do paradigma tradicional e preparando a sociedade para uma nova visão de mundo e, conseqüentemente, de educação.

No currículo, a intenção de trabalhar com o ludo pedagógico aparece como uma importante ferramenta facilitando tanto o desenvolvimento do trabalho do professor, como a aprendizagem da realidade de jovens e adultos, onde acontece espontaneamente a transformação da aprendizagem sistemática em aprendizagem com significado real para o aluno.

Nessa abordagem, o importante é que o professor utilize os multimeios ludo pedagógicos com os jovens e adultos para transformar a aprendizagem sistemática em aprendizagem com significado real para o aluno.

Os multimeios ludo pedagógicos tanto podem ser aplicados interna como externamente a sala de aula, de forma harmoniosa, capacitando potencialidades, desenvolvendo habilidades em colaborar, como o intuito de fixar o sentido em novos conhecimentos e, também, possa ser utilizado como uma ferramenta de motivação fazendo assim que o processo de aplicação de conteúdos mude a identidade da escola.

De acordo com Borges (2007, p.232-233):

É importante retomar a assumir experiências anteriores, para podermos reconhecer o sentido de novas experiências, permitindo uma ampliação da consciência. Transcendemos o tempo ao incluir o passado e o futuro dentro do presente, atribuindo à existência uma nova dimensão, numa perspectiva fenomenológica, frente ao desafio de “fazermos a experiência de um discurso assumido, tanto no singular como no plural”.

Nesse intuito, a aprendizagem se modifica ampliando seu conhecimento, capacitando novas atividades e representando um novo momento educacional, isto é, realizar a verdadeira vinculação entre a teoria e a prática no fazer educativo, através da ação-reflexão-ação.

2.6 A CIÊNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

É através da Ciência que o pesquisador possui condições de conhecer o que era desconhecido e, com isso, há maior possibilidade de adquirir pensamentos e ação lógica cientificamente, bem como de resolver problemas sobre o assunto proposto.

Aurélio (2008) define a *Ciência como uma reunião de métodos com objetivo de adquirir informações que venham a chegar ao conhecimento através de meios como a informação e a notícia, no qual esses métodos reúnem as disciplinas cujo objetivo é o ser humano.*

Nas experiências passadas, possivelmente testadas, podem ser aprovados ou não, dependendo de como são trabalhadas, de maneira ludo pedagógica na EJA, confirmando sua eficiência no presente estudo.

Oaigen in Borges (2007, p.101),

analisam que o estudo dos aspectos cronológicos de fato, e o estudo crítico das Ciências, unido à razão do pensamento (Filosofia), possam dar condições para que o aluno tenha um novo ponto de vista das Ciências. Cronologicamente a edificação do saber em um certo fenômeno científico, compreende o progresso do pensamento lógico da Ciência e da tecnologia educacional.

O trabalho científico e com a técnica que a Ciência proporciona, quando desenvolvidos se tornam de grande utilidade aos professores e alunos dando-os habilidades científicas como: observar fatos, formular problemas, formular hipóteses, experimentar, coletar dados, analisar dados, construir gráficos, inferir, concluir, dentre outros.

A aplicação dos multimeios ludo pedagógicos possibilitam um maior posicionamento podendo dar continuidade para construir novos resultados a cerca do ensino e aprendizagem.

Os PCNs (2007) propõem que com a Ciência fica mais fácil transmitir os saberes científicos, tornando a transmissão de conhecimentos o de dar condições para o aluno reconhecer os problemas a partir do momento que observar um determinado fato, fazendo hipóteses, testá-las, refutá-las e abandoná-las quando for o caso, trabalhando de forma a deduzir sozinhos os resultados.

Gil (1994, p.21) define *a ciência como aceitável por meio da identificação de suas particularidades essenciais podendo ser caracterizada como forma de aviso objetivo, lógico, ordenado, geral, verificável e falível*. A informação científica é prática porque expõe a realidade independente do gênio do pesquisador.

Portanto, a Ciência em si, torna todos os elementos ou objetos que apresentam características observáveis comuns e que, teoricamente, podem fornecer dados da amostra têm que ser sempre significativa, pois ela representa uma parte da população estudada.

3 MARCO METODOLÓGICO

A pesquisa investigou os multimeios ludo pedagógicos como ferramenta de aprendizagem na Construção de Jovens e Adultos – CEJA em uma escola da Prefeitura Municipal de Esteio/RS.

O tipo de pesquisa utilizada foi quali-quantitativa, valendo-se da pesquisa de campo²², onde segundo Furasté (2006) aborda características das Ciências Humanas e Sociais, buscando o inteiro envolvimento com a sociedade, e, buscando valorizar o meio.

3.1 TIPO DE PESQUISA

A pesquisa assumiu característica qualitativa, em função das atividades que foram desenvolvidas e previstas no Regimento Escolar da CEJA. Utilizou-se da análise do Regimento, da observação das aulas onde foram aplicadas atividades lúdicas, realização de entrevistas com professores e alunos, da aplicação de questionários, da análise dos resultados do processo avaliativo de aprendizagem dos alunos.

Richardson (1985, p.29-38) que descreve o método quantitativo como aquele que tem características de determinar quantidade ou valores da coleta das informações através de técnicas estatísticas, enquanto que no método qualitativo, trata de qualificar e exprimir ou determinar qualidade do(s) sujeito(s) e/ou objeto(s) investigado(s).

Utilizou-se esta abordagem de pesquisa devido às características das atividades que foram desenvolvidas. O uso do Método Hermenêutico facilita a interpretação e o aproveitamento das opiniões e resultados obtidos ao longo do processo. A formação de categorias com o uso da Técnica da Análise dos Conteúdos possibilita o destaque aos principais aspectos relacionados e/ou identificados na ou pela amostra.

²² É uma pesquisa que busca conhecer aspectos importantes e peculiares do comportamento humano em sociedade. Envolve estudos de satisfação, de interesses, de opinião de pessoas ou grupo de pessoas sobre aspectos de sua realidade. Trata de uma abordagem característica das Ciências Humanas e Sociais, ou por quaisquer outras que busquem a integração com a comunidade, e, para sua valorização, são utilizados questionários, entrevistas, protocolos verbais, observação etc. Depois de aplicados os instrumentos escolhidos, e coletadas as informações, faz-se a tabulação dos dados para formar as conclusões.

Destacam que o processo sempre foi voltado para a descoberta e análise de valores implícitos aos indicadores destacados para ao uso dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta para aprendizagem significativa na EJA.

A pesquisa foi de cunho e caráter socializador. Fez-se uso de métodos analíticos: processo que fornece uma evidência documentada através de estudos; empíricos: baseado na experiência e na observação e hermenêutico / interpretativos: identificando os fundamentos e subsídios que se presta para provar, retificar ou negar uma proposição do assunto que se está pesquisando.

O uso do Método Hermenêutico, Analítico e o Empírico no qual na utilização, de acordo Grün (2007), *procura-se as verdades por meio da linguagem, do diálogo, do conhecimento, ao invés apenas conceitos.* .

Por outro lado, no Método Analítico, caracterizado pelas observações contínuas durante o processo, como escreve Gil (1994), *deve se valer em mais de um momento de observação, dando a quem observa uma maior precisão dos fatos.*

No método Empírico, no qual segundo Bueno (1999), *consiste na determinação de seu estatuto cognitivo para elaborar uma interpretação da Ciência a partir da qual um posicionamento claro acerca do objeto de estudo, tornando-o compreensível ou entendido o conhecimento científico.*

No método qualitativo, fundamentado em Richardson (1985, p.29-38), o mesmo descreve como sendo aquele que tem características de determinar qualidade (compreensão) do sujeito(s) investigado (s) da pesquisa.

3.2 POPULAÇÃO ALVO E AMOSTRA

A pesquisa foi realizada em uma escola Municipal de Esteio/RS que tem como característica no período matutino e vespertino funcionar o ensino regular de 5ª à 8ª e, no período noturno uma modalidade especial de ensino que é a EJA e que nessa escola se denomina de CEJA.

A realização da pesquisa aconteceu no segundo semestre de 2007, sendo que a prática só aconteceu em outubro onde foram aplicadas as atividades ludo pedagógicas. A população alvo foram nove alunos do sexo feminino e nove do sexo masculino e seis professoras da Educação de Jovens e Adultos no período da noite, sendo denominada Construindo a Educação de Jovens e Adultos – CEJA, nas duas

(02) turmas T5B e T5C da disciplina de Ciências, equivalente à 7ª série do Ensino Regular²³.

A escola no início do período letivo – segundo semestre - foi matriculada nas duas (2) Totalidades²⁴, 55 alunos, sendo que na turma T5B, 34 alunos e na turma T5C, 21 alunos. Durante o período de aplicação dos ICDs constavam apenas na turma T5B, 07 alunos e na T5C 11 alunos, totalizando 18 alunos, entre a faixa etária de 15 a 40 anos de idade, onde alto nível de infreqüência está associado ao avanço dos mesmos para outra totalidade (segmento), como também, algumas desistências.

O corpo docente que a pesquisa abrangeu foi de cinco (05) professores de Ciências de outras Totalidades e um (01) das Totalidades T5C e T5B. Juntou-se corpo docente e discente totalizando vinte e quatro (24) participantes.

A escolha da escola se deu por ser uma instituição que oferece o ensino para jovens e adultos e, também, pela disposição da Secretaria de Educação do Município em dispor de turmas com Ensino Fundamental CEJA, com professores de Ciências dispostos a colaborar na realização desta pesquisa.

3.3 DELINEAMENTO DA PESQUISA

Na elaboração das atividades ludo pedagógicas buscou-se no planejamento escolar da professora assuntos de Ciências da Educação de Jovens e Adultos produzir atividades lúdicas de acordo com o que estava sendo aplicado em sala de aula. Através das pesquisas dos conteúdos ali expostos e da observação feita foram elaboradas as atividades de acordo também com o conhecimento dos alunos.

A professora explicou aos alunos o objetivo de nossa passagem pela escola, em seguida aplicou uma avaliação aos alunos, como estava planejado anteriormente, segundo ela, estilo mapa conceitual (Apêndice D) com direito a pesquisa no caderno e, o aluno que não tinha o material de pesquisa podia logo após o colega concluir a sua avaliação pegar o material de pesquisa emprestado.

²³ O ensino da CEJA é diferente do regular por causa do fator idade, carga horária reduzida, conteúdos direcionados ao desenvolvimento sustentável, muda de totalidade a cada seis meses depois de passar por comissões avaliadoras para saber se o aluno está apto ou não.

²⁴ O conhecimento, como qualquer atividade humana, é um processo de totalização, que nunca alcança uma etapa definitiva e acabada, daí a importância nesta proposta pedagógica, da categoria “totalidade”, a qual determina a predominância do todo sobre as áreas constitutivas do conhecimento.

Destacam-se algumas estratégias no intuito de conhecer o objeto de pesquisa no qual, foram desenvolvidas as seguintes ações:

a) contato com as Instituições (Escola e Prefeitura Municipal de Esteio) com o objetivo de realização da pesquisa;

b) contato e apresentação do pesquisador à escola, para aceitação do mesmo e aplicação dos instrumentos;

Posteriormente, a pesquisa seguiu as seguintes etapas metodológicas conforme o design da pesquisa exposto no quadro 1.

3.3.1 Design da Pesquisa

Quadro 1 - Demonstrativo das etapas da pesquisa com alunos e professores

3.3.1.1 Etapas	3.3.1.2 Detalhamento de cada Etapa
1. Análise do Regimento Parcial da CEJA	Análise: - o Regimento Parcial - das indicações no qual o documento propõe (CEJA)
2. Análise dos documentos do MEC	Análise: - das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação e Jovens e Adultos; - do Parecer do Conselho Nacional de Educação.
3. Observação inicial das atividades desenvolvidas em sala de aula	Identificação: - maneira de aplicar as atividades; - motivação dos alunos diante das atividades; - atenção dos alunos no decorrer dos assuntos abordados; - participação dos alunos.
4. Entrevista com alunos ICD-1	Realização dos processos de: - conhecimento em relação ao ludo pedagógico; - métodos utilizados pelos professores em relação aos multimeios ludo pedagógicos; - com o uso a facilitação na aprendizagem; - realidade dos multimeios ludo pedagógicos na Totalidade que está inserido; - motivação do aluno após aplicação dos multimeios ludo pedagógicos.
5. Entrevista com professores ICD-2	Construção do (a): - conceito de multimeios ludo pedagógicos; - prática com os multimeios ludo pedagógicos; - se com os multimeios se facilita à aprendizagem dos alunos; - comportamento dos alunos após aplicação dos multimeios ludo pedagógicos; - se há alguma dificuldade em aplicar os multimeios.
6. Aplicação do questionário inicial com os alunos ICD-3	Identificação do (a): - conhecimento dos multimeios ludo pedagógicos; - função dos multimeios identificadas pelos alunos.
7. Aplicação do questionário com os professores ICD-4	Identificar - atuação de professores com multimeios ludo pedagógicos; - conhecimentos dos multimeios ludo pedagógicos e dificuldades enfrentadas.

8. Aplicação dos multimeios ludo pedagógicos para os alunos – ICD-5	Identificação: - a aprendizagem através do método; - mudanças de comportamento dos alunos; - assimilação dos conteúdos; - assimilação dos conteúdos; - se o lúdico mediante as atividades realizadas facilita a aprendizagem.
9. Aplicação do questionário final com os alunos - ICD-6	Análise: -dos resultados dos resultados no processo ensino e aprendizagem após o uso dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta de aprendizagem no cotidiano escolar.

Fonte: Dados coletados pelo pesquisador – 2007

3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

A pesquisa cumpriu com todas as etapas, obedecendo a um padrão de abordagem motivadora significativa, que estiveram sempre voltados para a descoberta e análise de valores implícitos aos indicadores destacados para ao uso dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta para aprendizagem significativa na CEJA.

Logo após as análises dos documentos da CEJA (Etapa 1) e do MEC (Etapa 2) onde se fez a análise utilizando-se da hermenêutica, foi realizado um período de observação no qual se buscou identificar a metodologia utilizada pelo professor (a), e também saber como ficava a motivação do aluno, sua atenção mediante o conteúdo aplicado e como era sua participação em sala de aula.

Com a análise das respostas das entrevistas, questionários e da aplicação dos multimeios ludo pedagógicos, buscou-se a compreensão das ações e de seus significados, através das atividades voltadas para a leitura e interpretação das análises dos programas, projetos e atividades ludo pedagógicas desenvolvidas na Escola Municipal de Esteio/RS.

Foram aplicados alguns Instrumentos de Coleta de Dados - ICDs:

O ICD - 1 (Etapa 4) referiu-se a entrevista com os alunos e no qual se objetivou compreender o que eles sabiam a respeito da ferramenta de ensino e aprendizagem ludo pedagógico.

O ICD - 2 (Etapa 5) referiu-se a entrevista com professores no qual se objetivou compreender o que eles sabiam a respeito da ferramenta de ensino e aprendizagem ludo pedagógico.

O ICD - 3 (Etapa 6) referiu-se a aplicação do questionário inicial aplicado aos alunos com objetivo de saber o quanto conheciam a respeito dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta de aprendizagem.

O ICD - 4 (Etapa 7) referiu-se a aplicação do questionário aplicado aos professores com objetivo de saber o quanto conheciam a respeito de multimeios ludo pedagógicos como ferramenta de ensino e aprendizagem, como também de sua utilização na prática em sala de aula.

O ICD - 5 (Etapa 8) referiu-se a aplicação dos multimeios ludo pedagógicos onde se buscou identificar a aprendizagem, mudança de comportamento, assimilação dos conteúdos, buscando verificar se o lúdico mediante as atividades realizadas facilita a aprendizagem do aluno.

O ICD - 6 (Etapa 9) referiu-se a aplicação do mesmo questionário (inicial) com diferenças contemporâneas aplicado aos alunos com objetivo de saber o quanto aprenderam a respeito de multimeios ludo pedagógicos como ferramenta de aprendizagem no cotidiano escolar.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A análise e discussão dos dados coletados são apresentadas neste capítulo através do detalhamento de cada instrumento de coleta de dados aplicado, já caracterizado no capítulo anterior. Destaca-se que os procedimentos analíticos foram realizados utilizando-se dos métodos já fundamentados no capítulo anterior.

4.1 – ANÁLISE DO REGIMENTO PARCIAL DA CEJA

De acordo com a análise a Secretaria Municipal de Educação é quem aprovou por uma Comissão do Ensino Fundamental o Regimento Parcial para Educação de Jovens e Adultos de acordo com o processo nº. 007, ano 2007, tendo como responsável o Conselho Municipal de Educação (CME), órgão esse que faz parte da Prefeitura Municipal de Esteio.

Em análise quanto a sua metodologia de ensino, tem como objetivos elaborar bons métodos e técnicas para melhoria do ensino e aprendizagem com qualidade, preocupando-se com a formação do aluno na busca de um trabalho interdisciplinar através das pesquisas.

No Regimento Escolar consta que o processo educativo deve ser acompanhado de forma a dar continuidade dentro de um processo transformador, sob um olhar libertador, desenvolvendo o conhecimento, de maneira integrativa e participativa, capacitando-o a interagir ou permitir a interação dinâmica e reflexiva, acompanhando-os nas dificuldades, nos interesses e na melhoria do conhecimento do educando.

Se tratando da aprovação do educando, de acordo como Conselho Nacional de Educação – CNE, através do Parecer nº. 001/2007, ele só será aprovado depois que passar pelo Conselho Escolar que tem como componentes no processo, professores e alunos, para constatar se realmente os mesmos têm condições de ir para a Totalidade seguinte.

4.2 - ANÁLISE DOS DOCUMENTOS DO MEC

De acordo com a análise realizada do Parecer do MEC (2007) os alunos da EJA ao retornar aos estudos de certa forma demonstram certa dificuldade em

aprender e por isso os professores podem ajudá-los utilizando de ferramentas de ensino que facilitem sua aprendizagem, pois os professores em suas práticas há algumas dificuldades educacionais que exige, do órgão responsável que é a escola, meio de resolver e ajudar de forma a sobressair vindo a adequar ao aluno ao meio para acesso ao currículo.

O Parecer demonstra que a escola busca adequar-se ao aluno para que ele possa alcançar os seus objetivos e que possa se ajustar ao modelo. Finalmente, em vez de presumir que o aluno possa ajustar-se ao modelo habitual para aprender, a escola edifica táticas que venham tornar-se mais fáceis e expressivas para que o aluno sobrepuje seus conhecimentos.

O Parecer CNE/CEB 11/2000 – Homologado pelo MEC (2007), segundo ele, dentro de seus perímetros, a instrução de ensino permite um ambiente público epistemológico de caráter propenso a apontar uma formação da idéia de sociedade menos desigual.

Examinar, por conta, o valor igualitário da criação escolar não é ignorar a sua potencialidade. Ela pode ajudar para acabar com o tratamento preconceituoso e, com essa avaliação, formar um ambiente para a EJA com maior liberdade para aprendizagem.

Com a igualdade tornando-se comum para o Ensino Fundamental (EJA) possibilita o ingresso aos conhecimentos científicos com condições possíveis de se concretizar uma real conquista e, com isso, adquirir um julgamento baseado na razão e sem o medo, saindo da *ignorância* e com possibilidades de pensamentos lógicos sob a absorção de ações ordenadas.

O Parecer ainda destaca a teoria da educação e do ensino para que venham incluir os alunos com necessidades educacionais peculiares devendo adotar as mesmas diretrizes já delineadas pelo CNE à Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio, aonde venham alcançar a Educação Profissional de nível Técnico, a EJA e a Educação Indígena.

O plano de ensino deve ser flexível para que aja avanço no rendimento escolar e ingresso dos alunos no currículo, isso de acordo com o Parecer.

4.3 OBSERVAÇÃO INICIAL DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS EM SALA DE AULA

Observou-se inicialmente que a maneira de aplicar as atividades pela professora era de forma tradicional, onde o aluno respondia de acordo com o texto dado e com isso ele não demonstrava em nenhum momento que estava motivado diante das atividades realizadas.

A maioria dos alunos no decorrer das aulas ficavam completamente distraídos enquanto a professora ministrava suas aulas, contudo, não conseguiam absorver o conteúdo dado.

4.4 ICD – 01: ENTREVISTA COM OS ALUNOS DAS TURMAS T5B E T5C

O ICD – 01 (APÊNDICE A) – entrevistas: realizadas durante o segundo semestre de 2007 em turmas de Construindo a Educação de Jovens e Adultos – CEJA, com um total de dezoito alunos e com a professora regente e mais cinco professores de Ciências de que atuam também em Ciências na Educação de Jovens e adultos.

A entrevista foi realizada em duas turmas T5B e T5C (T= totalidade), onde estavam matriculados no início do semestre na turma T5C, vinte e quatro alunos, sendo que hoje somente freqüentam oito alunos, devido à promoção de dez alunos para outras Totalidades, enquanto que seis se evadiram da escola.

Na turma T5B, no início do ano foram matriculados cinqüenta alunos, mas só freqüentavam onze, pois assim como a turma anterior, vinte foram promovidos para outras Totalidades em regime de avanço e dezenove evadiram - se da escola.

As perguntas da entrevista foram realizadas com duas turmas com um total de dezoito alunos, de forma estruturada, individual e escrita. As perguntas da entrevista foram feitas em forma de questionário para facilitar as respostas dos entrevistados.

A partir da aplicação da entrevista foi possível entender que os alunos ficaram confusos ao responder o que são multimeios ludo pedagógicos. Do total de dezoito alunos, dez alunos (55%) afirmaram que não conheciam e oito alunos (38%) que conheciam a ferramenta de ensino.

Observa-se que diante do tema facilitador de aprendizagem, os alunos não vivenciam no cotidiano a atividade ludo pedagógica como ferramenta de auxílio em sua aprendizagem.

De acordo com Garcia (1994), *a educação precisa se espalhar, ou difundir-se, na área social para que as experiências sejam trocadas em um processo de criação beneficiando a ambos.*

A entrevista realizada com seis professores (APÊNDICE A), na análise das respostas percebeu-se que os seis (100%) entrevistados compreendem o conceito de multimeios ludo pedagógicos, porém, somente dois (11%) a utilizam em sua prática pedagógica, cinco professores afirmam que facilita a aprendizagem do aluno.

Os seis (100%) professores da pesquisa responderam que os alunos gostam dos multimeios ludo pedagógicos, quando da sua utilização, apesar da afirmação, percebem que quando colocam em prática eles (alunos) acham estranho o método, pois só ocorre, segundo os professores, porque estão acostumados com o método tradicional.

Conforme os PCNs (1997, p.31):

De um lado, os estudantes, os estudantes possuem um repertório de representações, conhecimentos intuitivos, adquiridos pela vivência, pela cultura e senso comum, acerca dos conceitos que serão ensinados na escola. O de amadurecimento intelectual e emocional do aluno e sua formação escolar são relevantes na elaboração desses conhecimentos prévios.

Referente à entrevista com os alunos e professores da Construção da Educação de Jovens e Adultos, buscou-se identificar a compreensão do conhecimento dos multimeios e se os professores aplicam em sua prática pedagógica.

Quadro 2 - Análise dos dados coletados na entrevista com alunos da CEJA

Entrevista	Total de respostas						Total geral					
	T 5 B			T 5 C			N	S	AV	% N	% S	% AV
1 Você conhece algum tipo de multimeios ludo pedagógicos?	N	S	AV	N	S	AV	N	S	AV	% N	% S	% AV
	04	07	00	04	03	00	10	08	00	55	45	00
2 Os professores costumam utilizar com frequência os multimeios em suas práticas de sala de aula?	06	03	02	04	03	00	10	08	00	55	45	00
3 Com o uso dos multimeios facilitam a sua aprendizagem?	00	10	01	00	07	00	00	17	01	00	95	5

4 Os multimeios aplicados em sala de aula pelos professores são adequados à sua realidade escolar?	03	07	01	02	04	01	05	11	02	28	61	11
5 Após a aplicação dos multimeios ludo pedagógicos, você se sente mais motivado ou menos motivado para uma próxima atividade?	00	10	01	00	07	00	00	17	01	00	95	5

Fonte: Dados coletados pelo pesquisador – 2007

Legenda: N=Não S=Sim AV=Às vezes

A entrevista realizada e sintetizada no quadro 2 mostra que dos dezoito alunos (100%), oito alunos (55%) não conhecia nenhum tipo de multimeios ludo pedagógicos, e nem sabia pra que servia. No entanto, dez alunos (45%) sabiam o que era, mas não sabia que servia para ser utilizado como ferramenta de ensino para a educação de adultos, e sim para o ensino de crianças.

No momento da entrevista os alunos demonstravam dificuldades em compreender determinados assuntos relacionados ao uso da ferramenta. Em relação à utilização do uso dos multimeios pelos professores em suas práticas diárias 55%, relataram que costumavam utilizar a ferramenta em sala.

Percebe-se que há um contraste quanto às respostas, pois se oito dos alunos (55%) não conhecia os multimeios como pode a resposta anterior em relação ao conhecer a ferramenta? Por isso que se fez o comentário em relação à dificuldade em entender o assunto em questão.

Em relação à pergunta relacionada em aprender com os multimeios, dezessete dos alunos (95%) falaram que ficaria mais fácil entender o assunto. Em relação à adequação dos multimeios aplicados em sala pelos professores, cinco (28%) comentaram que não é adequada a modalidade de ensino que eles estavam inseridos.; onze alunos (61%) opinaram que está de acordo com sua realidade e dois (11%) disseram que às vezes era aplicado.

Do total da amostra, isto é, dezoito alunos (100%), dezessete (95%), mesmos os que não trabalham com multimeios ludo pedagógicos, responderam sim, o que consideramos um dado não fidedigno, diante das questões iniciais, onde oito alunos (45%), responderam que usavam multimeios ludo pedagógicos. Considera-se que a totalidade do que usam, reconhece sua importância como ferramenta motivacional para as próximas atividades.

Na entrevista com os professores obteve-se como resposta em relação às dificuldades em aplicar os multimeios, como meio facilitador da aprendizagem:

quatro (67%) afirmam que há dificuldade e dois (33%) afirmam que não, entretanto, dois justificam suas respostas afirmando que *os colegas reclamam do barulho e a escola não dispõe de materiais*.

Os alunos mesmo sem ainda ter sido trabalhado com os multimeios ludo pedagógicos, dezessete alunos (95%) responderam que com a sua aplicação se sentiriam mais motivados, sendo que um (5%) respondeu que não.

Na primeira pergunta, oito alunos (55%) responderam que não conheciam e nem sabiam sua utilidade, como é que pode responder essa pergunta sem ao menos terem praticado? Compreende-se que muitos alunos responderam essas perguntas sem ao menos compreender o significado de multimeios ludo pedagógicos.

Barcelos (2006, p.86) coloca que *no trabalho com jovens e adultos a escuta de suas histórias de vida são um excelente ponto de partida para nos aproximarmos de seus imaginários e representações de mundo*. Esta afirmação é um indicativo de aprendizagem significativa, pois, parte dos conhecimentos prévios.

4.5 ICD – 02: ENTREVISTA COM PROFESSORES

A entrevista com os seis professores do Ensino de Ciências da CEJA, teve como intuito identificar o conceito que eles tinham de multimeios ludo pedagógicos, perguntas estas que estavam relacionadas aos conceitos, práticas, facilidades com o uso, comportamento dos alunos diante dos multimeios e as dificuldades que eles têm no uso dos multimeios ludo pedagógicos.

Na entrevista com os professores obteve-se como resposta das dificuldades em aplicar os multimeios, como meio facilitador da aprendizagem, quatro (67%) afirmam que há dificuldade e dois (33%) afirmam que não, entretanto, dois justificam suas respostas afirmando que: [...] *os professores reclamam do barulho e a escola não dispõe de materiais*.

Quadro 3: Análise dos dados coletados nas entrevistas com professores da CEJA

Perguntas	Respostas	Quant.	%
1. Como você conceitua os multimeios ludo pedagógicos?	Compreendem como instrumento facilitador da construção do conhecimento	05	83
	Diz que é um meio para auxiliar as aulas.	01	17
2. Você costuma utilizar dos multimeios ludo pedagógicos na sua prática pedagógica?	Sim	05	83
	Às vezes	01	17
3. Os multimeios ludo pedagógicos facilitam a aprendizagem dos alunos?	Sim	05	83
	De certa forma	01	17
4. Como os alunos se comportam mediante a aplicação desses recursos?	Todos afirmam que os alunos gostam, apesar de afirmarem que no início de sua utilização eles acham estranho, pois estão acostumados com o método tradicional.	06	100
Há alguma dificuldade em aplicar os multimeios ludo pedagógicos?	(04) afirmam que há dificuldade	04	67
	(02) afirmam que não.	02	33

Fonte: Dados coletados pelo pesquisador – 2007

A entrevista realizada com os professores sintetizada no quadro três mostra características em que segundo Porlán (1998, p.98),

os professores são os únicos que podem fazer evoluir o modelo de ensino predominante e, por tanto, convém investigar suas concepções científicas, didáticas e curriculares, analisar os obstáculos que aparecem e, com base nisto, desenvolver e experimentar programas de formação que facilitem o desenvolvimento dos professores e, através deles e dos alunos.

É importante destacar estudos realizados dentro de uma combinação com a compreensão, resumida dos saberes submetidos (conhecimento desejável, na perspectiva do professor) e os conhecimentos e importância dos alunos, o que confere com clareza conteúdos da sala de aula.

Na opinião dos professores em relação aos multimeios (Quadro 3):

- cinco professores (83%) consideram os multimeios ludo pedagógicos como instrumento facilitador na construção do conhecimento, onde quando da sua utilização o aluno demonstra maior entusiasmo;

- seis professores (100%) afirmam que os alunos gostam, mesmo estranhando por não estarem habituados, não terem em aulas os multimeios e, sim aula meramente tradicional;

- quatro professores (67%) reconhecem que há dificuldade em usar os multimeios ludo pedagógicos por dar trabalho e outro problema é a reclamação dos colegas vizinhos de sala de aula que reclamam dos barulhos que a atividade gera.

4.6 ICD – 03: QUESTIONÁRIO INICIAL PARA OS ALUNOS

O questionário inicial, aplicado aos dezoito alunos, continha questões fechadas que solicitavam ao aluno o que entendiam sobre o que era multimeios ludo pedagógicos.

Quadro 4: Análise do questionário inicial aplicado aos alunos da CEJA

Perguntas	Quant.	Resp.	%
1 Com a aplicação dos multimeios ludo pedagógicos fica mais fácil de entender os assuntos explicados na aula?	16	S	88
	02	N	12
2 Com o uso dos multimeios ludo pedagógicos como fica sua aprendizagem?	14	R	77
	04	L	23
3 Classifique os multimeios ludo pedagógicos.	15	B	83
	03	O	17
4 Com a implantação dos multimeios ludo pedagógicos na EJA, vocês participariam mais das aulas?	14	S	77
	02	N	11
	02	NO	11
5 Em sua opinião os multimeios ludo pedagógicos são para ser aplicado somente para criança?	15	N	83
	03	S	17
6 Os multimeios ludo pedagógicos contribuem para melhorar a aprendizagem na EJA?	16	S	88
	02	N	12
7 Como você avalia essa metodologia de ensino e aprendizagem sendo aplicada na EJA?	02	O	12
	16	B	88
8 Você gostaria que todos os conteúdos de ensino e aprendizagem fossem aplicados os multimeios ludo pedagógicos?	13	S	72
	03	N	17
	02	NO	11

Fonte: Dados coletados pelo pesquisador – 2007

Legenda: S= Sim N = Não R= Rápida L= Lenta B=Bom O= Ótimo NO= Não Opinaram

O quadro 4 inicial indica que os multimeios ludo pedagógicos, para:

- dezesseis alunos (88%) entendem o uso dos multimeios como facilitador dos assuntos desenvolvidos em aula;

- quatorze alunos (77%) reconhecem que a aprendizagem é efetiva, isto é, o conhecimento é construído com mais facilidade;

- quinze alunos (83%) consideram bom recurso, enquanto três alunos (17%) julgam ótimo;

- quatorze alunos (77%) concordam que com o uso dos multimeios ocorre maior participação em aula e,

- dezesseis alunos (88%) consideram que podem melhorar a aprendizagem.

Feyerabend (1989), afirma que *a instrução tem de se fundamentar no desejo e não em cobrança, e o professor deveria instigar essa curiosidade, sem recorrer a qualquer procedimento já aprovado.*

As reflexões apresentadas no quadro três mostram a conscientização do aluno da CEJA como concepção da educação de uma escola do município de Esteio, passando por momentos epistemológicos - educacional, desde a busca da conscientização do método de ensino e aprendizagem, multimeios ludo pedagógicos.

No atual contexto das respostas a educação com o uso da ferramenta ludo pedagógica, faz-se mais do que necessária, frente à concepção dos alunos que reforça, na prática, a inclusão do método.

De acordo com os PCNs (1997, p.25):

A sociedade atual tem exigido um volume de informações muito maior do que em qualquer época do passado, seja para realizar tarefas corriqueiras e opções de consumo, seja para incorporar-se ao mundo do trabalho, seja para interpretar e avaliar informações científica veiculada pela mídia, seja para interferir em decisões políticas sobre investimentos em pesquisas e ao desenvolvimento de tecnologias e suas aplicações.

Alguns alunos da CEJA (Quadro 1) com as respostas dadas no questionário inicial sobre os multimeios ludo pedagógicos mostraram que nem todos tinham o devido conhecimento do assunto e seus benefícios e ainda não tinham entendido o suficiente para poder definir com certeza o que seria a ferramenta.

4.7 ICD – 04: QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES

O questionário foi aplicado aos professores do Ensino de Ciências da referida Instituição, com objetivo de saber qual sua formação e o método que habitualmente praticam no seu cotidiano escolar, os seis professores (100%) que responderam o questionário, três (50%) eram graduados em Biologia, dois (33%) em Matemática e um (17%) em Letras (atuando no Ensino de Ciências).

As respostas indicaram que seis (100%) acreditam que os multimeios ludo pedagógicos influenciam na aprendizagem dos alunos, fazendo com que eles assimilem com maior facilidade, assim como na entrevista, porém, somente (33%) dois utilizam em suas práticas pedagógicas.

Dos seis (100%) professores que acreditam que os multimeios ludo pedagógicos podem mudar significativamente a aprendizagem dos alunos, somente quatro (66%) professores avaliam que com essa ferramenta de aprendizagem os alunos passariam a participar mais das aulas. Um professor respondeu não e outro não opinou.

Em outra questão fez-se uma pergunta se os multimeios ludo pedagógicos surtiriam efeito só para criança, ou poderia ser aplicado para adulto também, 100% dos professores da pesquisa responderam que os multimeios podem ser aplicados para adultos e surtindo os mesmos efeitos que são os da aprendizagem significativa e alguns ainda justificaram escrevendo: “[..] porque o ser humano precisa ser estimulado para uma maior aprendizagem”; “[...] outras maneiras de ensino-aprendizagem são válidas em todas as idades”; “[...] é para todas as totalidades e, também para todas as idades [...]”.

Segundo Gilian, (2007):

Percebe-se a importância da associação da eficiência do ensino com a compreensão de como se processa a aprendizagem, e descobre-se que, sem a aprendizagem, o ensino não se consoma. [...] Em síntese, o papel do novo professor é o de usar a perspectiva de como se dá a aprendizagem, para que, usando a ferramenta dos conteúdos postos pelo ambiente e pelo meio social, estimule as diferentes inteligências de seus alunos e os leve a se tornarem aptos a resolver problemas ou, quem sabe, criar “produtos” válidos para seu tempo e sua cultura.

Na respostas dos professores tivemos 100% de aprovação, em relação à contribuição dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta para aprendizagem dos alunos e ainda segundo eles *este instrumento dinamiza o processo de aprendizagem, dando maior compreensão aos alunos, avaliando ser muito boa à utilização deste método dentro do ensino e aprendizagem.*

Para todos os professores da amostra esse método agiliza a forma de entendimento, tornando mais fácil o assunto ministrado para os alunos.

4.8 ICD – 05: AVALIAÇÃO DA ATIVIDADE LUDO PEDAGÓGICA NAS PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES E ALUNOS

Realizaram-se registros fotográficos das atividades e materiais ludo pedagógicos oferecidos e/ou construídos para o desenvolvimento das atividades relativas ao processo ensino e aprendizagem.

Alguns alunos ao iniciar as atividades demonstravam fisionomias não receptíveis, mesmo depois de ter participado da entrevista, do questionário inicial, ficaram com certa desconfiança como se as atividades sugeridas fossem algo em que somente as crianças costumam realizar na Educação Infantil e, por isso, não estavam dando a devida atenção ao que estava sendo proposto e, com isto, surgiram opiniões do tipo:

- (a) “[...] não sei por que essa atividade [...]”.
- (b) “[...] não sou criança para estar brincando na escola”.
- (b) “[...] daqui a pouco os guris devem chegar para assistir as aulas”.
- (c) “[...] esse professor deve ter se enganado de sala”.

Depois de verificarem o tipo de metodologia, isto é, a maneira de aplicação das atividades buscou-se adquirir a confiança e amizade dos alunos que não demorou muito a acontecer devido à atividade que se tornou atrativa a eles.

Alguns alunos, ao passo que iam fazendo a montagem e explicando as funções de cada uma, emitiram opiniões referentes ao modelo de ensino que estava sendo aplicado naquele momento tipo:

- (d) “[...] nunca pensei que olhando assim ficaria fácil entender como funciona o corpo humano [...]”.
- (d) “[...] essa é a melhor maneira de aprender [...]”.
- (d) “[...] quando eu olho consigo imaginar suas funções e aprender, enquanto que de outro jeito eu procuro decorar, mas não consigo entender nada”.
- (d) “[...] será que os outros (professores) também vão fazer esse tipo de atividade?”
- (e) “[...] se todas as aulas fossem assim as minhas notas não seriam baixas [...]”.
- (e) “[...] desse jeito eu tiro dez nas minhas provas [...]”.
- (g) “[...] porque o senhor não fica dando aula pra nós?”
- (g) “[...] quem diria que uma coisa dessas poderia me fazer aprender [...]”.

Ao interpretar as opiniões dos alunos em relação à aplicação dos multimeios ludo pedagógicos surgiram os seguintes aspectos:

- (a) dúvida quanto ao tipo de atividade desenvolvida em sala de aula;

- (b) dá idéia de que só as crianças brincam;
- (c) professor enganou-se de sala;
- (d) a percepção da importância;
- (e) valor para a aprendizagem;
- (g) ferramenta motivacional.

As fotos (figuras)²⁵ a seguir mostram os multimeios ludo pedagógicos usados nas atividades desenvolvidas sobre Sistema Digestivo:



Figura 01: Atividades desenvolvidas com o Aparelho Digestivo.

O cartaz que está nas mãos dos alunos serviu como modelo para que em um outro, sem os órgãos, fossem montado as figuras em seus respectivos lugares (depois da explicação das funções de cada um dos órgãos), figuras apresentadas na foto nas mãos dos alunos.

Em outra atividade relacionada aos ossos do corpo humano alunos se encontram recortando figuras do esqueleto desenhadas em papel A4.



Figura 02: Alunos recortando papel com figuras do esqueleto do corpo humano.

²⁵ Nas mãos dos alunos: peças do sistema digestório recortado em papel; cartaz modelo do sistema digestório.

Essa atividade foi apresentada para os alunos em um retroprojetor (APÊNDICE E) e, depois foi dado a eles desenhos em um papel dos ossos, parte por parte do corpo humano para que eles pudessem recortar e colar em outro desenho e assim montando o esqueleto humano através de figuras.



Figura 03: Alunos recortando figuras do esqueleto do corpo humano.

Alunos recortando figuras em papel A4 do esqueleto do corpo humano para colarem em outro desenho também em papel A4 sem a estrutura óssea.

De acordo com Rego (1995, p.42):

O homem modifica o ambiente através de seu próprio comportamento, essa mesma modificação vai influenciar seu comportamento futuro. Notamos neste princípio, a integração dos aspectos biológicos e sociais do indivíduo: “as funções psicológicas superiores do ser humano surgem na interação dos fatores biológicos, que são parte da constituição física do homo sapiens, com os fatores culturais, que evoluíram através das dezenas de milhares de anos de historia humana”.

O aluno quando esta trabalhando com um material seja ele qual for, seu comportamento modifica, facilitando sua aprendizagem através do psicológico, evoluindo na busca de uma aprendizagem que só os seres dotados de inteligência são capazes.

Observaram-se as atividades dos alunos e seu aprendizado e com isso possibilitando mediar seu conhecimento em um processo interior ligando seu desenvolvimento à sua relação com espaço sócio-cultural em que vive reconhecendo que a situação da constituição do homem não cresce plenamente sem o apoio de outros indivíduos.

Segundo Rego (1995, p.50):

Compreender a questão da mediação, que caracteriza a relação do homem com o mundo e como os outros homens, é de fundamental importância porque é através deste processo que as funções psicológicas superiores, especificamente humanas, se desenvolvem. Vygotsky dois elementos básicos responsáveis por essa mediação: o instrumento, que tem função de regular as ações sobre os objetos e o signo, que regula as ações sobre o psiquismo das pessoas²⁶.

A reunião de culturas permitindo passar de forma elementar e agindo de forma complexa, mediada. A percepção, memorização, atenção, pensamento e imaginação, são os sinais internalizados. Ao alcançar o estado de modo descontínuo; os avanços das mudanças enérgicas, que consistem de momentos de emergência de novas formas de intermediar.

O resultado da aplicação das atividades ludo pedagógicas na pesquisa identificou fatores que influenciaram os grupos e que fortaleceram a vivência dos princípios da aprendizagem significativa.

- a) aprendizagem por influência dos multimeios ludo pedagógicos;
- b) aceleração na aprendizagem, mediante a ferramenta ludo pedagógica;
- c) colaboração entre membros do grupo.

As atividades pedagógicas foram os fatores que mais se relacionaram à construção da identidade ludo pedagógica dos jovens e adultos. As figuras da forma que foram apresentadas ou aplicadas apontaram aspectos regressivos²⁷ demonstrando o quanto as atividades deixaram os alunos completamente absorto e nas observações demonstraram que o espaço ludo pedagógico funciona como fonte de referência.

De acordo com Saviani (2006, p.13):

Tratando-se do processo pedagógico, captar a estrutura do objeto implica a organização do conteúdo para fins de ensino –aprendizagem – e o método, nesse sentido, deve refletir o movimento interno das disciplinas escolares; captar a estrutura dos sujeitos implica a compreensão de aspectos lógico - psicológicos e socioculturais que envolvem a organização da atividade cognoscitiva do aluno e a assimilação / apropriação do conhecimento – e o método, nesse sentido, consiste na trajetória pela qual se ensina e se aprende o conteúdo das disciplinas escolares.

²⁶ De modo geral, o signo pode ser considerado aquilo (objeto, forma, fenômeno, gesto, figura ou som) que representa algo diferente de si mesmo. Ou seja, substitui e expressa eventos, idéias, situações e objetos, servindo como auxílio da memória e da atenção humana. Como por exemplo, no código de trânsito, a cor vermelha e o signo que indica a necessidade de parar, assim como a palavra copo e um signo que representa o utensílio usado para beber água.

²⁷ No sentido de voltar ao passado (mentalmente) se sentindo criança.

Entender as atividades por meio das interpretações, movimentos externos significa ter uma maior facilidade em entender os conteúdos por meio da assimilação, onde os multimeios ludo pedagógicos podem contribuir para a aprendizagem significativa.

Resultados das observações realizadas durante as atividades com multimeios ludo pedagógicos no ensino do Corpo Humano.

Quadro 5: Análises observacionais das atividades com multimeios ludo pedagógicos

Multimeios ludo pedagógicos usados	Aspectos Observados
1. Montagem de um cartaz com os órgãos do corpo humano.	a) os multimeios ludo pedagógicos influenciaram na aprendizagem, onde no momento de montagem do corpo humano os alunos ficaram motivados a utilizar as peças, já recortadas colocando-as em seu próprio corpo como forma de apresentação; b) mostravam que possuíam conhecimentos prévios, pois faziam a localização correta; c) mostravam satisfação com as atividades, o que não acontecia antes.
2. Montagem das estruturas esquelética dos ossos do corpo humano.	a) a aprendizagem aconteceu de forma mais eficaz; b) a ferramenta ludo pedagógica possibilitou o manuseio das representações feitas; c) ficou claro que os alunos antes da atividade não sabiam o nome dos ossos do corpo humano, embora tivessem conhecimentos prévios muito comuns; d) após a realização da atividade realizou-se o <i>feed back</i> , onde as respostas automaticamente fornecidas mostravam que os multimeios ludo pedagógicos deram a eles motivação e com isso passarão a ter uma postura mais favorável ao processo ensino de aprendizagem significativa; e) a aprendizagem significativa ocorreu porque os alunos durante o desenvolvimento das atividades comentavam entre si as funções de cada parte dos ossos do corpo humano.

Fonte: Dados coletados pelo pesquisador – 2007

O quadro cinco (5) demonstra que com os multimeios ludo pedagógicos foi possível aos alunos construírem motivação para uma aprendizagem por meios que vieram dar significado às atividades e com isso ocorrendo uma aprendizagem significativa.

De acordo com Fortuna (2000, p.160):

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas – ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender – e psicológicas – contribuir para o desenvolvimento – contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo, na moldura do desempenho das funções sociais – preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença.

As atividades pedagógicas desenvolvidas pelos alunos após a prática passaram da fase auxiliar para o da criação e recriação de formas diversas de relações da produção do ensino e aprendizagem ao compreender os assuntos abordados.

Ao desenvolver os multimeios ludo pedagógicos, identificou-se nos alunos, o interesse dos mesmos em relação às atividades, onde o trabalho de análise das relações imagem e desenho passaram a ser um indicativo de aprendizagem significativa, enquanto as atividades se desenvolviam, o aluno demonstrava maior interesse e satisfação ao resultado obtido no decorrer das atividades aplicadas.

Lembrando Frota (2000, p.100):

O valor do jogo – ou da atividade lúdica – para aprendizagem formal foi ressaltada por Dewey (1924) a partir da componente do despertar o interesse, condição prioritária para o desenvolvimento de qualquer atividade significativa. Acreditava-o que, tendo-se interesse, a condição de estar entre favorece a diminuição das distancias entre o sujeito e o objeto a ser conhecido.

Entende-se que o autor com essa citação demonstra que o lúdico tem como objetivo despertar o interesse de quem a pratica e servir de ancora para que ocorra a aprendizagem significativa, e com isso aproximar com maior facilidade o aluno o desconhecido do conhecido.

4.9 ICD – 06: APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO FINAL COM OS ALUNOS

O questionário do quadro 6 contém as mesmas questões do anterior, modificando apenas o seu período de aplicação, nove questões fechadas, solicitando a compreensão sobre os multimeios ludo pedagógicos. Neste, porém os alunos já tinham a idéia do que era multimeios, sendo capazes de expressar o conhecimento anterior com o adquirido de acordo com a Teoria de Ausubel.

Quadro 6 – Análise do questionário final – alunos

Perguntas	Quant.	Resp.	%
1. Com a aplicação dos multimeios ludo pedagógicos ficou mais fácil de entender os assuntos explicados na aula?	18	S	100
2. Com o uso dos multimeios ludo pedagógicos como fica sua aprendizagem?	17 01	R NO	94 6
3. Classifique os multimeios ludo pedagógicos	13 05	B O	72 28

4. Com a implantação dos multimeios ludo pedagógicos na EJA, vocês participariam mais das aulas?	18	S	100
5. Em sua opinião os multimeios ludo pedagógicos são para ser aplicado somente para criança?	18	N	100
6. Os multimeios ludo pedagógicos contribuem para melhorar a aprendizagem na CEJA?	18	S	100
7. Como você avalia essa metodologia de ensino e aprendizagem sendo aplicada na CEJA?	08 10	O B	44 56
8. Você gostaria que todos os conteúdos de ensino e aprendizagem fossem aplicados os multimeios ludo pedagógicos?	18	S	100

Fonte: Dados coletados pelo pesquisador – 2007

Legenda: S= Sim N = Não R= Rápida L= Lenta B=Bom O= Ótimo NO= Não Opinaram

Conforme o resultado destas questões, o uso de multimeios ludo pedagógicos demonstrou na opinião dos alunos, que pode ser um excelente instrumento de trabalho para o ensino na EJA, pois possibilita que os mesmos vivenciem conhecimentos aplicados. Nota-se que prevalece um alto índice de aprovação como meio facilitador no ensino e aprendizagem.

Em relação à aplicação do questionário inicial com os alunos houve certa ansiedade ao se iniciar a organização do quadro, em que a aplicação do questionário de certa forma causou um desconforto ao aluno, por não terem o conhecimento necessário desta ferramenta de ensino e aprendizagem, que estava sendo proposto no momento.

Segundo Rego (1995, p. 41):

Vygotsky afirma que as características tipicamente humanas não estão presentes desde o nascimento do indivíduo, nem são meros resultado das pressões do meio externo. Elas resultam da interação dialética do homem e seu meio sócio-cultural. Ao mesmo tempo em que o ser humano transforma o seu meio para atender suas necessidades básicas, transforma-se a si mesmo.

Esta afirmação caracteriza que todo individuo aprende com o meio, criando um ambiente para adaptar-se e transformar-se, de acordo com seus interesses e necessidades dentro de um grupo sócio-cultural.

O quadro 7 se refere à união dos ICDs confirmados nos quadros 3 e 4 a comparação dos questionários inicial e final , onde se pode constatar as diferenças na aprendizagem que os alunos obtiveram no decorrer da pesquisa.

Dentro do quadro 7 (sete), onde aparece nas respostas dos alunos lenta e rápida significa que o aluno ou adquiriu aprendizagem com demora ou com agilidade.

Quadro 7 – Análise comparativa dos questionários inicial e final com os alunos

Questionários	Inicial	%	Final	%
1. Com a aplicação dos multimeios ludo pedagógicos ficou mais fácil de entender os assuntos explicados na aula?	16 Sim 02 Não	88 12	18 Sim	100
2. Com o uso dos multimeios ludo pedagógicos como fica sua aprendizagem?	14 Rápida 04 Lenta	77 23	17 Rápida 01 Não opinou	94 6
3. Classifique os multimeios ludo pedagógicos.	15 Bom 03 Ótimo	83, 17	13 Bom 05 Ótimo	72 28
4. Com a implantação dos multimeios ludo pedagógicos na EJA, vocês participariam mais das aulas?	14 Sim 02 Não 02 Não opinaram	77 11 12	18 Sim	100
5. Em sua opinião os multimeios ludo pedagógicos são para ser aplicado somente para criança?	15 Não 03 Sim	83 17	18 Não	100
6. Os multimeios ludo pedagógicos contribuem para melhorar a aprendizagem na CEJA?	16 Sim 02 Não	88 12	18 Sim	100
7. Como você avalia essa metodologia de ensino e aprendizagem sendo aplicada na CEJA?	02 Ótimo 16 Bom	12 88	08 Ótimo 10 Bom	44 56
8. Você gostaria que todos os conteúdos de ensino e aprendizagem fossem aplicados os multimeios ludo pedagógicos?	13 Sim 03 Não 02 Não opinaram	72 17 11	18 Sim	100

Fonte: Dados coletados pelo pesquisador – 2007

Legenda: S= Sim N = Não R= Rápida L= Lenta B=Bom O= Ótimo NO= Não Opinaram

Houve uma grande aceitação por parte dos alunos após a utilização dos multimeios ludo pedagógicos no ensino da CEJA como ferramenta para o ensino e aprendizagem em Ciências. Comparando os dados analisados quantitativamente percebeu-se que no início de sua aplicabilidade o percentual se modificou de forma crescente.

Com a introdução da metodologia de trabalho notamos que houve uma aprendizagem significativa, gerando diferentes concepções, análises, sínteses e produção de novos saberes, fortalecendo sua auto-estima e criando expectativas futuras.

Saviani (2006, p.70) comenta em seu livro:

Atuando sobre o objeto, por meio do trabalho, o homem conhece suas propriedades externas. E, dado que os objetos estão inter-relacionados e em movimento, a atuação sobre eles permite ao homem captar suas conexões internas. O conhecimento consiste, inicialmente, na captação das propriedades externas do objeto com o auxílio dos órgãos do sentido do homem (o conhecimento sensorial). Pelo emprego da linguagem em suas diversas formas, o homem organiza suas atividades perceptivas sobre os objetos, não só nas situações de trabalho, mas nas próprias situações de comunicação, com o auxílio de representações (o que constitui o conhecimento racional).

De acordo com as análises dos dados dos questionários inicial e final onde foram feitas as seguintes comparações em relação à mudança que houve na aprendizagem dos alunos nas questões; as análises foram as seguintes:

- a) no início, observou-se que os alunos não sabiam o que eram os multimeios ludo pedagógicos, para alguns, não havia entendimento sobre o assunto, porém, após a aplicação das atividades, dois alunos (12%) dos que não acreditavam na ferramenta ludo pedagógica passaram a acreditar;
- b) dos quatro (23%) dos alunos que no início tinham dado como resposta a aprendizagem como lenta, discordaram no final (pós-teste) voltando atrás em suas respostas e passaram a acreditar como meio rápido em aprender,
- c) os alunos classificaram no questionário inicial, quinze (83%) bom e três (17%) ótimo sendo que no questionário final aquele percentual que classificaram como bom modificaram suas opiniões baixando o percentual e foram dois (11%) para o ótimo perfazendo um total de treze (72%) para bom e cinco (28%) para ótimo;
- d) antes da aplicação da atividade ludo pedagógica somente catorze (77%) acreditavam na possibilidade de uma participação efetiva, mas após a aplicação da atividade os alunos foram unânimes, dezoito (100%) em afirmar a suas participações nas aulas;
- e) no início, três (17%) alunos afirmaram que o lúdico deveria ser aplicado somente para crianças e quinze (83%) que poderia ser aplicado para adulto mas, quando começaram a participar de atividades ludo pedagógicas desenvolvidas em sala, aqueles que eram contrária a sua aplicação a não ser para crianças, começaram a admitir que a ferramenta possa ser aplicada também para adultos, totalizando um total de 100% de aprovação;
- f) em relação à contribuição dos multimeios ludo pedagógicos para melhora da aprendizagem, dois (12%) alunos que tinham se posicionado no início contra a contribuição, mudaram de opinião no final, com isso somando ao

restante dos dezesseis (88%) que já eram favorável totalizando em 100% de aprovação;

- g) na avaliação da metodologia de ensino e aprendizagem dos alunos, questão sete (7), inicial, que enquanto dois (12%) achavam ótimo, dezesseis (88%) acreditava ser bom, antes da aplicação dos multimeios. No questionário final já se apresentaram outros percentuais que demonstraram uma mudança significativa na aprendizagem dos alunos em o ótimo passou para, oito (44%) e o bom foi para, dez (56%) e, com isso melhorando o grau de interesse pelo método;
- h) no questionário inicial onde a opinião de alguns alunos era contrária a aplicação dos multimeios de forma que treze (72%) responderam que sim, três (17%) que não e dois (11%) não opinaram. No questionário final os dezoito (100%) dos alunos da amostra, depois de utilizarem a ferramenta de ensino aprendizagem em suas respostas gostariam que todas as disciplinas fossem aplicadas a ferramenta ludo pedagógica como forma de motivação ao ensino e aprendizagem.

Para reafirmar esta análise Rego (1995, p. 96) escreve:

É através do trabalho, uma atividade prática e consciente, que o homem atua sobre a natureza. Ao produzir seus meios de vida, o homem produz indiretamente sua própria vida material. A noção de produção pelo trabalho (encarado como motor do processo histórico) não apenas diferencia o homem dos animais como também o explica: é pela produção que se desvenda o caráter social e histórico do homem.

A partir de situações vivenciadas e das percepções dos alunos, ou seja, a identificação da aptidão desenvolvida resultou numa integração do conhecimento nas atividades aplicadas. Sendo demonstrado no quadro 7, com um percentual final relevante caracterizando uma aprendizagem significativa, onde a mudança de comportamento foi inevitável com a participação unânime, ao ponto de chegarem ao final do trabalho apresentando 100% de freqüência.

CONCLUSÃO

A pesquisa mostrou que os multimeios ludo pedagógicos são ferramentas motivadoras que podem atuar favoravelmente junto aos alunos da EJA numa perspectiva de ampliação de suas potencialidades de ter uma aprendizagem com maior e melhor retorno, desenvolvendo aspectos cognitivos, afetivos, sócio-cultural e com possibilidades de ser significativa nas relações estabelecidas com o processo.

Em relação aos objetivos propostos no planejamento do processo investigativo desenvolvido junto a CEJA, utilizando conteúdos de Ciências, concluiu-se que os mesmos foram alcançados. Esta afirmação está fundamentada na análise e discussão dos dados coletados com o uso dos diferentes instrumentos de coleta de dados.

Em relação ao objetivo *investigar o uso dos multimeios ludo pedagógicos direcionados aos conteúdos de Ciências no Ensino Fundamental – EJA, desenvolvendo atividades com a CEJA e avaliando os resultados em atividades com os alunos*, verificou-se um avanço significativo em relação aos resultados inicial para o final. Isto está alicerçado nas opiniões dos envolvidos: professores e alunos, destacando a importância dos multimeios como ferramenta motivadora no processo ensino e aprendizagem. Isto vai ao encontro da motivação, como uma das características da aprendizagem significativa de Ausubel.

Quanto ao objetivo que buscou *identificar as concepções sobre multimeios ludo pedagógicos em situações vivenciadas com professores e alunos no processo ensino e aprendizagem em Ciências a partir dos conhecimentos prévios dos alunos, com características da Aprendizagem Significativa*, concluiu-se que alguns aspectos analisados possibilitaram confirmar em parte, pois se percebeu que a ferramenta é uma estratégia motivadora para o aluno durante seu processo de ensino e aprendizagem.

Entende-se que devido aos aspectos turma heterogênea e a falta de segurança inicial foram fatores que causaram obstáculos para que se obtivesse uma contribuição mais significativa.

Os dados analisados referentes ao objetivo: *desenvolver atividades que possibilitem ao aluno processos reflexivos através do uso dos multimeios ludo pedagógicos, despertando para a vivência de alternativas variadas no ensino de Ciências na CEJA*, permite concluir que os alunos tiveram a oportunidade de refletir sobre o uso dos multimeios, emitindo opiniões favoráveis à utilização, principalmente no que se refere aos aspectos motivação e valorização. Reconhecem a importância quando manifestam opiniões sobre as facilidades que adquirem quando usaram os multimeios.

Quanto ao objetivo: *destacar a importância do uso dos multimeios ludo pedagógicos no desenvolvimento cognitivo dos atores envolvidos (alunos e professores) diante do que é previsto no Regimento Escolar e a efetiva práxis pedagógica*, confirma-se que o previsto no referido documento poderá ser alcançado caso ocorra um maior aproveitamento na utilização dos citados recursos.

Em relação à avaliação das atividades desenvolvidas, observou-se que houve progresso nas concepções dos alunos, Há necessidade de um maior envolvimento de professores e alunos na busca e oferta de tecnologias que motivem e incentivem os alunos da CEJA durante o processo de recuperação do tempo em que estiveram afastados da escola.

A utilização do método de ensino possibilitou incentivar o aluno, descontraindo, desmistificando a utilização destes meios como ferramenta utilizada somente para crianças. Depois da aplicação dos multimeios evidenciou-se que os alunos ficaram muito mais motivados a participar das aulas, fazendo com que os conteúdos repassados a eles tornassem mais compreensíveis dentro de uma perspectiva da aprendizagem significativa.

Verificou a falta de conhecimentos sobre os multimeios ludo pedagógicos e a não utilização pelos professores. Ainda predomina o método tradicional, tornando um hábito o seu uso em sala de aula. São evidentes que com a utilização dos multimeios ludo pedagógicos sendo utilizado como ferramenta de ensino e aprendizagem os alunos aprendem com mais facilidade.

Na realidade, o processo de aplicação dos mesmos facilitaria tanto a aprendizagem dos alunos como melhora a relação do professor com os assuntos a serem aplicados em suas aulas.

Os multimeios ludo pedagógicos utilizado como ferramenta de ensino comprovam sua eficiência, principalmente em sua aplicação como ferramenta de ensino e aprendizagem tornando o ambiente agradável e descontraído. Observou-se que na CEJA na Escola Municipal de Esteio / RS, o uso dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta motivadora de ensino e aprendizagem possibilitou indicativos favoráveis à aprendizagem significativa.

Sabe-se que os multimeios ludo pedagógicos produzem aprendizagem e os alunos usando o visual e a manipulação, possivelmente chegam a uma aprendizagem significativa, quebrando o paradigma tradicional, porque o *novo*, para aqueles que não colocam em ação, gera trabalho e por isso alguns professores procuram desculpas para colocá-los em prática. Os professores mostram que a maior dificuldade é a falta de atitudes.

Os multimeios ludo pedagógicos quando utilizados de acordo com o seu desenvolvimento em sala mostrou que com essa ferramenta o aluno consegue atingir a aprendizagem dos conteúdos, isto de acordo com as respostas dos alunos mediante sua utilização.

Percebeu-se que os multimeios ludo pedagógicos utilizados na CEJA, usando uma linguagem mais acessível, quando utilizada para uma aprendizagem significativa, expuseram aos alunos novos conceitos essenciais para sua aprendizagem a cada conteúdo em suas práticas educativas demonstrando Moreira (1999) em seu livro que tanto Ausubel quanto Piaget escrevem que todo processo cognitivo com o passar das experiências vivenciadas se modificam, de acordo com o conhecimento do dia-a-dia.

Ao longo das atividades realizadas em sala de aula, esteve-se atento ao desempenho de cada aluno, assistiu-se a realização das atividades e as demonstrações de motivação de maneira que eles mesmos convertiam os obstáculos em oportunidades de aprendizagem, usando como estratégia os multimeios com intuito de entender o contexto do assunto à realidade.

Constatou-se também, a partir da análise dos instrumentos descritos, que os multimeios ludo pedagógicos, pouco são utilizados pelos professores da amostra nas atividades educativas.

Portanto, conclui-se que os multimeios ludo pedagógicos são referências de suma importância para contrair a aprendizagem significativa, como também, além de ser instrumentos motivadores para a constituição do ensino de Ciências dos alunos da CEJA.

RECOMENDAÇÕES

A partir da análise e discussão dos dados evidenciados durante a investigação, recomenda-se:

- a) a inserção dos multimeios ludo pedagógicos como ferramenta de ensino e aprendizagem para a Educação de Jovens e Adultos:
- b) que seja inserido no plano de ensino os multimeios ludo pedagógicos como ferramenta de ensino e aprendizagem, facilitando aprendizagem dos alunos;
- c) que ocorra estímulo ao professor a prática dos multimeios ludo pedagógicos através da formação continuada, proporcionando ao mesmo apoio a sua aplicação;
- d) maior envolvimento da escola, dos setores pedagógicos de cada órgão educacional;
- e) haja o envolvimento na Educação de Jovens e Adultos, na busca por meios que possibilitem o processo ensino e aprendizagem mais qualificado e efetivo, melhorando o processo ensino e aprendizagem do aluno, valorizando e buscando capacidades para a compreensão dos temas estudados;
- f) ocorra incentivo aos professores a trabalhar com os multimeios ludo pedagógicos através de palestras, testemunhos de alunos que tiveram a oportunidade de aprender pelos meios ludo pedagógicos.

Um dos maiores obstáculos enfrentado, durante a realização desta pesquisa, foi à falta de sensibilidade dos professores e alunos, do professor em aprender a trabalhar com os multimeios e do aluno em aprender outros meios aos quais ele desconhece.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Alfabetização Emocional**: Ciência ou mistificação in Santos, Santa Marli Pires dos. (Org.) **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. Vários autores

_____. **Inteligências Múltiplas e seus Jogos**: Inteligência espacial, vol. 4 / Celso Antunes. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

AUSUBEL, DAVID P. JOSEPH D. NOVAK AND HELEN HANESIAN: **Educational Psychology**. Educational Psychology by David P. Ausubel, Joseph D. Novak and Helen Hanesian (1968 – 1978) Copyright - by Holt Rineart and Winston ,Inc.Copyright

AUSUBEL, David P., NOVAK, Joseph D. e HELEN, Hanesian. **Princípios da Medida e da Avaliação**. Educational Psychology by David P. Ausubel , Joseph D. Novak e Hanesian Helen, 1978.

_____. **Psicologia Educacional**. Rio de Janeiro, Interamericana, 1980.

_____. **Psicologia Educativa**: Um punto de vista cognoscitivo. Primera reimpresión em abril 1978. Miembros de La Cámara Nacional de La industria Editorial. Editorial Trilhas, S.A, México.

AURÉLIO. **Dicionário Online**. Disponível em:
< <http://200.225.157.123/dicaureliopos/login.asp>> Acesso em: 07.mar. 2008.

BARCELOS, Valdo. **Formação de Professores para Educação de Jovens e Adultos** / Valdo Barcelos. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

BARTHOLO, Márcia Fernandes. **O Lazer numa Perspectiva Lúdica e Criativa**. In: Cinergis, Santa Cruz do Sul. V.2, n.1, p. 89-99, jan/jun, 2001.

BONFIM, Maria Geovani. **Multimeios**: Uma contribuição para o Ensino e Aprendizagem. (Monografia) Instituto Cuiabano de Educação-Boa Vista/RR 2002.

BORGES, Regina Maria Rabelo. **Filosofia e história da ciência**: Vivências e teorias / Regina Maria Rabelo Borges (Org.) – Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

BRASIL. Parecer nº. 584/01. **Legislação da Educação de Jovens e Adultos (EJA)**. Diferença do regular. Disponível em:
< www.sinepe-mg.org.br/legislacao/educ_jovens/resolucao584.doc > Acesso em 7 de março de 2007.

BRUNER, Jerome. **Atos de significação** / Jerome Bruner; trad. Sandra Costa. – Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

BUENO, Otávio. **O Empirismo Construtivo**: uma reformulação e defesa/ Otávio Bueno. Campinas: UNICAMP, Centro de Lógica, Epistemologia e História da Ciência, 1999.

CARRANO, Paulo César Rodrigues. **Identidades Juvenis e escola**. In: ABRAMO, Maria Virginia de Freitas, SPÓSITO, Marília P. (Orgs). Juventude em debate. São Paulo: Cortez, 2000.

DEMO, Pedro. **Educação e Conhecimento**: relação necessária, insuficiente e controversa / Pedro Demo. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

_____. **Educar pela Pesquisa** / Pedro Demo. – 7. ed. – Campinas. SP: Autores Associados. 2005. – (Coleção educação contemporânea)

DUARTE, Newton. **Vygotsky e o “Aprender a Aprender”**: Crítica as apropriações Neoliberais e Pós Modernas da Teoria de Vygotskiana / Newton Duarte - 2. ed. rev. e ampl. – Campinas, SP: Autores associados, 2001. (Coleção educação contemporânea).

FALKENBACH, Atos Prinz. **Lúdico na Visão do Adulto**: Uma abordagem psicopedagógica. 1 Artigo publicado na Revista Perfil/UFRGS, Porto Alegre, nº1, Ano 1, 1997. Profº. Doutor em Ciências do Movimento Humano/UFRGS, Coordenador do Curso de Educação Física - UNIVATES. Disponível em: <<http://www.puppim.net/ciepre/leituras/ludico.pdf>. Acesso em abril 2008.

FEYERABEND, P. **Contra o Método**. Francisco Alves, 3ª edição, Rio de Janeiro, 1989.

FRANCO, Sérgio Roberto Kieling. **O Construtivismo e a Educação**. - 4ª ed. (revista e ampliada), Porto Alegre, Mediação, 1995.

FREIRE, Madalena. **Memória**: Eterna idade. Diálogos (Publicação do 'Espaço Pedagógico'). São Paulo, v. II, n. 5, julho de 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. SP: 1996, Paz e Terra, Coleção Leitura.

FREITAS, Lia Beatriz de Lucca. **A produção de Ignorância na Escola**: Uma análise crítica do ensino da língua escrita na sala de aula / Lia Beatriz de Lucca Freitas.- São Paulo: Cortez, 1989. – (Coleção Biblioteca da educação. Série 1. escola)

FROTA, Paulo Rômulo de Oliveira. **Conversando com quem Ensina, mas Pretende Ensinar Diferente...** / Paulo Rômulo de Oliveira Frota. Vagner Camarini Alves. Florianópolis: Metrópole: UNOESTE. 2000.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de Aula é Lugar de Brincar?** Maria Luisa M. Xavier et al. Planejamento em destaque: análises menos convencionais. – Porto Alegre: Mediação, 2000. 170 p. (Cadernos de Educação Básica, 5)

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas Técnicas para o Trabalho Científico**: Elaboração e Formatação. Explicitação das Normas da ABNT. – 14. ed. Porto Alegre: s.n., 2006.

GADOTTI, Moacir. **Estado e Educação Popular**: Educação de Adultos em São Paulo (Brasil) 1992. Disponível em:

<www.paulofreire.org/Moacir_Gadotti/Artigos/Portugues > Acesso em 07mar. 2008.

_____. **Para Chegar Lá Juntos e em Tempo**: Caminhos e significados da Educação Popular em diferentes contextos. FEUSP e Instituto Paulo Freire. Disponível em: < http://www.educacaoonline.pro.br/para_chegar_la_juntos.asp > Acesso em 10 abr. 2008.

GARCIA, Pedro Benjamim. **Paradigmas em Crise e a Educação**. In: BRANDÃO, Zaia (Org.). A crise dos Paradigmas e a Educação. São Paulo: Cortez, 1994.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social** / Antonio Carlos Gil. – 4. ed. : São Paulo: Atlas, 1994.

GILIAN. **As Inteligências Múltiplas e seus Estímulos**. Disponível em <<http://www.gilian.escolabr.com/crte/webquest/edutic/textos/gardner.doc>> Acesso em 20/09/2007.

GRAMIGNA, M. Rita. **Jogos de Empresas**. São Paulo: Makron Books, 1993.

GRÜN, Mauro; COSTA, M. C. V. **A Aventura de Retomar a Conversação - Hermenêutica e Pesquisa Social**. In: Marisa Vorraber Costa. (Org.). Caminhos Investigativos - novos olhares na pesquisa em Educação. 3 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2007, v. 1, p. 85-104.

LDB nº 9394/96. **Resolução do CNE/CEB**. Disponível em:

<http://www.cienciaeconhecimento.com/pdf/vol002_PeA3.pdf> Acesso em 06 abril 2007.

LEMBO, John. **Porque Falham os Professores**. Ed. Pedagógica e Universitária (EPU), 1975, 8ª Edição. São Paulo.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 4ªed.1994.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: Criar fazer e jogar**/Maria da Glória Lopes. – 2. ed. ver. – São Paulo, Cortez, 1999.

LUFT, Hedi Maria. **Trabalhadores Aprendem pela Pesquisa**. Espaços da Escola – Universidade de Ijuí – Vol. Nº 4 nº 31 (jan/mar), 1999.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincadeiras para Sala de Aula**. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

MORAES, Roque. **Construindo o Conhecimento: Uma abordagem para o ensino de Ciências** / Roque Moraes, Maurivan G. Ramos. – SAGRA, 1988.

MOREIRA, Marco Antonio. **Teorias Construtivistas** / Marco Antonio Moreira, Fernanda Ostermann. Porto Alegre: Instituto de Física – UFRGS, 1999. (textos de Apoio ao professor de Física, n. 10)

_____. **Aprendizagem significativa: A Teoria de David Ausubel** / Marco A. Moreira, Elcie F. Salsano Masini. – São Paulo: Moraes, 1982.

_____. **Teorias de Aprendizagem: Cognitivism, Humanismo, Comportamentalismo**. São Paulo: E.P.U., 1999.

_____. **Ensino e Aprendizagem: Enfoques Teóricos**. São Paulo - SP: Editora Moraes Ltda., 1985.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

_____. **Brinquedoteca: Teoria e prática** in Santos, Santa Marli Pires dos. (Org.) Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. Vários autores.

_____. **O lúdico no Contexto da Vida Humana:** Da primeira infância à terceira idade. Santa Marli Pires dos. (Org.) Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. Vários autores.

NOVAK, Joseph Donald. **Uma teoria de educação** / Joseph Donald Novak; tradução de Marco Antonio Moreira; com a apresentação de Ralph Tyler. – São Paulo: Pioneira, 1981.

OAIGEN, Edson Roberto. **Atividades Extraclasse e Não-formais:** Uma política para formação do Pesquisador. Chapecó: Grifos, 1996.

PIAGET, Jean. **A Equilibração das Estruturas Cognitivas.** Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PCNs. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Ciências Naturais. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

PEROTA, Maria L. L. Rocha. **Normas para Referências:** Citações e Notas de Rodapé. (NBR 6023/NBR 10520 - 2002). Disponível em:
<<http://www.unit.br/downloads/manuais/citacoes-e-referencias1.pdf>> Acesso em: 20 agosto 2007.

PORTAL SECAD. **Constituição Federal de 1988.** Disponível em
<<http://www.LeisEJA/PortalSecad.>> Acesso em: 20 jul. 2007.

PARECER 05/97. **Ministério da Educação e Cultura.** Conselho Nacional de Educação. Educação de Jovens e Adultos. Disponível em:
<<http://portal.mec.gov.br/secad/index.php>> Acesso em: abril 2006.

PORLÁN, R. **El Conocimiento de los Profesores.** Colección: Investigación y Enseñansa. Série: Fundamentos. Nº. 8. ed. Díada Editorial S.L. 1ª edición, Julio, 1998.

PORTAL, Leda Lisia Franciosi. **Multimeios e Interdisciplinaridade** / Leda Lisia Franciosi Portal, Valdemarina Bidone de Azevedo e Souza, Luiza Carravetta. – Porto Alegre: EDIPUCRS, 1994. 40p. – (Cadernos EDIPUCRS; 6) (Série Educação; 1)

READ, Herbert. **A Educação pela Arte** / Hebert Read; tradução Valter Lellis Siqueira. – São Paulo: Martins Fontes, 2001. – (Coleção a).

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: Uma perspectiva histórica - Cultural da Educação** / Teresa Cristina Rego. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995. – (Educação e Conhecimento)

RIBEIRO, Vera Masagão. Revista Nova Escola: **O que dá certo na Educação de Jovens e Adultos**. Edição 0184, agosto de 2005.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social: Métodos e técnicas**/Roberto Jarry Richardson; colaboradores José Augusto de Souza Peres... (et al.) - São Paulo: Atlas, 1985.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.) **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. Vários autores

_____. **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. Vários autores

_____. **O Lúdico na Formação do Educador**. São Paulo: Vozes, 1998.

SAVIANE, Nereide. **Saber Escolar: Currículo e didática: Problemas da unidade conteúdo/método no processo pedagógico** / Nereide Saviane – 5. Ed. – Campinas, SP: Autores associados, 2006. (Coleção Educação Contemporânea)

SCHMITZ, Egídio F. **O Homem e sua Educação**. Porto Alegre: Sagra 1984.

SILVA, Jansen Felipe da. et al. **Práticas Avaliativas e Aprendizagens Significativas: Em diferentes áreas do currículo** / Org. Jansen Felipe da SILVA, Jussara Hoffmann, Maria Teresa Esteban. – Porto Alegre: Mediação, 2003.

SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Identidade e Diferença: A Perspectiva dos Estudos Culturais**. 4 ed. Petrópolis: Vozes 2005.

_____. **Documento de Identidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

SILVA, G. L. da; MOREIRA, M. I. I. **Saberes Significativos e Temas Transversais: Uma concepção de cidadania no currículo da EJA**. Curso de especialização em educação profissional técnica de nível médio integrado ao ensino médio na modalidade de Educação de Jovens e Adultos. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf3/tcc_saberes.pdf> Acesso em: 04 out. 2007.

SOARES. Ministério da Educação - MEC. **Declaração de Hamburgo**. Disponível em:

<http://www.lpp-uerj.net/forumeja/documentos/declarac_hamburgo.pdf > Acesso em: 10 abr. 2006.

SOARES, Anamaeve Alves. **Significado e Sentido na Aprendizagem Escolar: Reflexões em torno do conceito de Aprendizagem Significativa**. César Coll Salvador. Disponível em <www.mundofisico.joinville.udesc.br/arquivo.php?idArquivo=44> Acesso em: 08 abr. 2008.

TARDIF, Maurice. **O Trabalho Docente: Elementos para uma vitória da docência como profissões de interações humanas** / Maurice Tardif, Claude Lessard; tradução de João Batista Kreuch. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

VEIGA, Ilma Passos (org.). **Projeto Político-Pedagógico da Escola: Uma construção possível**. 17. ed. Campinas: Papyrus, 2006.

_____. **Projeto Político-Pedagógico da Escola: Uma construção possível**. 17. ed. Campinas: Papyrus, 2004.

VEIGA, Ilma Passos; FONSECA, Marília. **As dimensões do Projeto Político-**

Pedagógico: Novos desafios para a escola. 3ª ed. Campinas: Papyrus, 2004.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo, Martins Fontes, 1989. (2ª edição)

WINNICOTT, D.W. **O Brincar & a Realidade.** Coleção Psicologia Psicanalítica: IMAGO EDITORA Ltda.1975.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Roteiro da Entrevista com alunos e professores.

Questões semi-estruturadas da entrevista com os alunos:

1) Você conhece algum tipo de multimeios ludo pedagógicos? Qual?

Os professores costumam utilizar com frequência os multimeios em suas práticas de sala de aula?

2) Com o uso dos multimeios facilita a sua aprendizagem?

3) Os multimeios aplicados em sala de aula pelos professores, são adequados à sua realidade escolar?

Após a aplicação dos multimeios ludo pedagógicos, você se sente mais motivado ou menos motivado para uma próxima atividade?

Questões semi-estruturadas da entrevista com professores:

1) Como você conceitua os multimeios ludo pedagógicos?

2) Você costuma utilizar os multimeios ludo pedagógicos na sua prática pedagógica?

3) Os multimeios ludo pedagógicos facilitam a aprendizagem dos alunos?

4) Como os alunos se comportam mediante a aplicação desses recursos?

5) Há alguma dificuldade em aplicar os multimeios ludo pedagógicos?

Sim ou não. Justifique

APÊNDICE B**Questionário com perguntas aplicadas para os alunos da EJA**

1. Idade: _____ Sexo: () Feminino () Masculino

2. Com a aplicação dos multimeios ludo pedagógicos ficou mais fácil de entender os assuntos explicados na aula?

() sim () não () Não opino

3. Com o uso dos multimeios ludo pedagógicos como fica sua aprendizagem?

() rápida () lenta () não faz diferença

4. Classifique os multimeios ludo pedagógicos?

() fraco () bom () ótimo

5. Com a implantação dos multimeios ludo pedagógicos na EJA, vocês participariam mais das aulas?

() sim () não () Não opino

6. Em sua opinião os multimeios ludo pedagógicos são para ser aplicado somente para criança?

() sim () não () Não opino

7. Os multimeios ludo pedagógicos contribuem para melhorar a aprendizagem na EJA?

() sim () não () Não opino

8. Como você avalia essa metodologia de ensino e aprendizagem sendo aplicada na EJA?

() fraco () bom () ótimo

9. Você gostaria que todos os conteúdos de ensino e aprendizagem fossem aplicados os multimeios ludo pedagógicos?

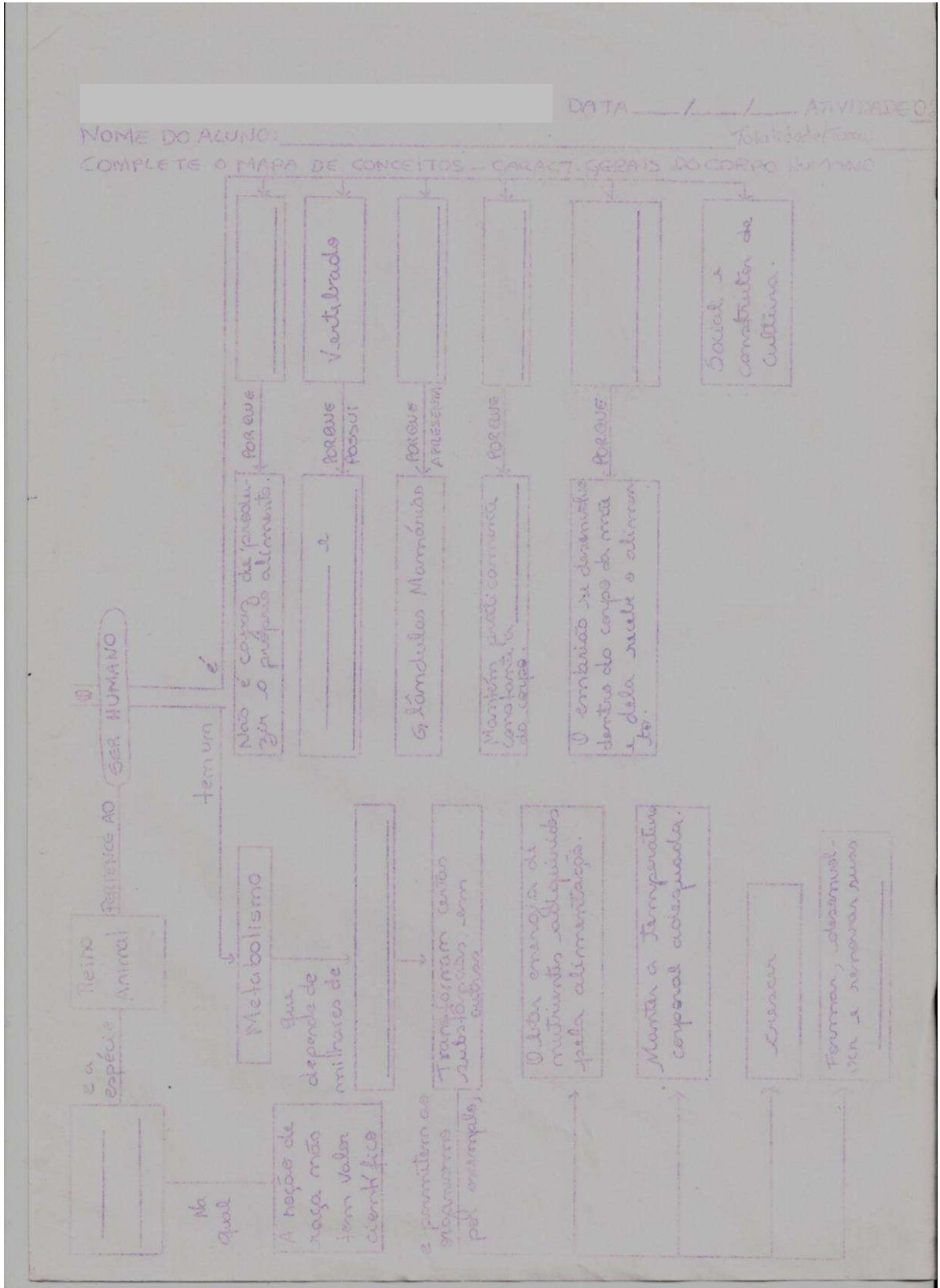
() sim () não () Não opino

APÊNDICE C**Questionário com perguntas aplicadas para os professores da EJA**

1. Sexo: () Feminino () Masculino Formação: _____
2. Para você os multimeios ludo pedagógicos nas aulas influenciam na aprendizagem dos alunos?
() não ocorre mudança nenhuma () o aluno assimila com maior facilidade.
Outra justificativa:
3. Você utiliza como metodologia de trabalho o multimeios ludo pedagógicos?
() sim () não () Não opino Por quê? _____
4. Você acredita que os multimeios ludo pedagógicos podem mudar na aprendizagem dos alunos de forma significativa?
() sim () não () Não opino
5. Com a implantação do multimeios ludo pedagógicos na EJA, você acha que os alunos participaram mais das aulas?
() sim () não () Não opino
6. Em sua opinião os multimeios ludo pedagógicos só surtem efeito na Educação Infantil? () sim () não () Não opino
De acordo com sua resposta justifique.
7. Você concorda que os multimeios ludo pedagógicos contribuem para aprendizagem dos alunos da EJA?
() sim () não () Não opino. Justifique: _____
8. Como você avaliaria o uso dos multimeios ludo pedagógicos no ensino e aprendizagem da EJA?
() Excelente () boa () ruim
9. Depois de aplicar os multimeios ludo pedagógicos na EJA, como você avalia o ritmo de aprendizagem dos alunos?
() lento () rápido () nada mudou. Justifique: _____

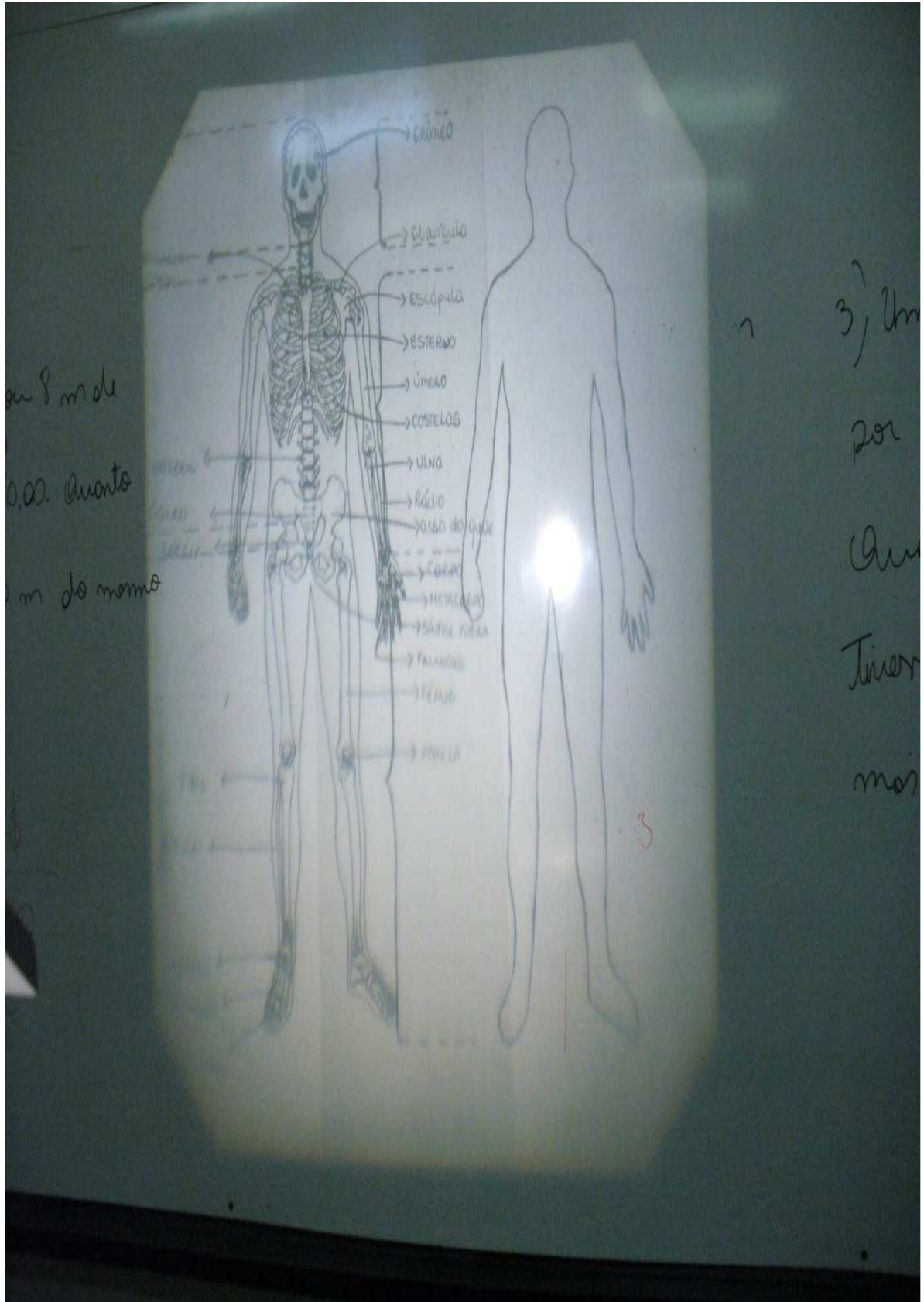
APÊNDICE D

MAPA CONCEITUAL ELABORADO PELA PROFESSORA DAS TURMAS T5 B T5C



APÊNDICE E

FIGURA DA ESTRUTURA OSSEA DO CORPO HUMANO APRESENTADA COM RETROPROJETOR



ANEXOS

ANEXO A – REGIMENTO PARCIAL PARA EJA



PREFEITURA MUNICIPAL DE ESTEIO Secretaria Municipal de Educação e Esporte

1- FILOSOFIA:

A educação de Jovens e Adultos propõe a inclusão e transformação do indivíduo através de um processo educacional que contribua na construção do cidadão participante, crítico e atuante na sociedade.

2- FINALIDADE:

O Projeto Construindo a Educação de Jovens e Adultos tem como finalidade oportunizar o acesso e permanência na escola de Jovens e Adultos que não concluíram o Ensino Fundamental em idade própria, respeitando as suas vivências e conhecimentos, redimensionando o tempo e o espaço da aprendizagem.

3- OBJETIVOS:

- Propor uma prática educativa visando o desenvolvimento da criatividade, da auto-estima, da sensibilidade e afetividade do educando, através de uma formação intelectual e crítica dos diferentes campos do saber.
- Garantir, no Ensino Fundamental, a oferta de educação pública de qualidade e gratuita aos jovens e adultos.
- Possibilitar aos educandos a vivência de uma ação participativa e democrática na prática efetiva da escola e da sala de aula, nos espaços organizados da sociedade civil, em busca da construção da cidadania.
- Reconhecer e valorizar a pluralidade cultural como forma de conhecimento, lazer e enriquecimento pessoal, através do acesso a espaços culturais.
- Oferecer ao educando, a complementação do processo de alfabetização, através de uma formação intelectual integral nos diferentes campos do saber, visando a construção do conhecimento.

4- ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA:

4.1-Da Equipe Diretiva:

É o órgão colegiado composto pelo Diretor, Vice - Diretor, Orientador Educacional e Supervisor Escolar, responsáveis pela direção e coordenação do trabalho escolar, tendo como função garantir a operacionalização do projeto político - pedagógico da escola com participação da comunidade escolar.





PREFEITURA MUNICIPAL DE ESTEIO
Secretaria Municipal de Educação e Esporte

4.2-Conselho de Classe :

O Conselho de Classe ocorre mediante a participação de todos os envolvidos (professores e alunos) no processo de avaliação da turma, buscando proporcionar uma reflexão contínua e sistemática sobre a ação pedagógica.

Quando o grupo de educadores e/ou educandos julgarem necessário serão realizados mini-conselhos, com um número reduzido de alunos, para devolução das avaliações.

5- REGIME DE MATRÍCULA:

Para matrícula nas totalidades finais o educando passa por um período de sondagem através de uma entrevista inicial destinada a verificar as condições de aprendizagem, situando-o posteriormente na totalidade correspondente;

Para matrícula nas totalidades iniciais não há pré-requisitos quanto a escolarização;

O período para matrícula é permanente. A educação de jovens e adultos é flexível quanto ao ingresso, reingresso e permanência na escola, de forma a garantir a educação como um direito de todos.

Para efetuar matrícula o aluno deve:

* Apresentar documento de identificação: Carteira de identidade ou outro documento com foto;

*Ter idade mínima de 15 anos

6- ORGANIZAÇÃO DO CURSO

6.1- Etapas e Carga Horária:

Tendo em vista a diversidade característica dos alunos Jovens e Adultos trabalhadores formais e informais, é necessário possibilitar o tempo que os estudantes necessitem para a construção das aprendizagens, através das totalidades do conhecimento.

As Totalidades do Conhecimento 1, 2 e 3 compreendem o processo de alfabetização e pós-alfabetização.

As Totalidades do Conhecimento 4, 5 e 6 abrangem os componentes curriculares da base nacional comum e parte diversificada, perfazendo um total de 800 horas para cada totalidade, conforme Plano de Estudos aprovados por esta Secretaria.

As Totalidades constituem-se do seguinte número de horas:





PREFEITURA MUNICIPAL DE ESTEIO
Secretaria Municipal de Educação e Esporte

DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA SEMANAL	TOTALIDADES
PORTUGUÊS	2 horas	
MATEMÁTICA	2 horas	T3- 800 horas
HISTÓRIA	2 horas	T4- 800 horas
GEOGRAFIA	2 horas	T5- 800 horas
ED. FÍSICA	2 horas	T6- 800 horas
LÍNGUA ESTRANGEIRA	2 horas	
CIÊNCIAS	2 horas	
ARTES	2 horas	
TOTAL	16 h/a	3200 h/a

6.2- Horário:

O projeto político-pedagógico, conforme o alunado ao qual se destina – jovens e adultos trabalhadores formais e informais - é desenvolvido em quatorze horas semanais de ensino presencial.

Seis horas semanais de ensino não-presenciais que são organizadas da seguinte forma:

- Quatro horas semanais para formação dos professores através de reuniões, cursos, encontros que devem ser contabilizados através de atividades complementares designadas aos alunos, respeitando a organização curricular da semana.
- Duas horas semanais de planejamento para o professor contabilizando trinta minutos em quatro dias da semana que também desenvolvem atividades complementares com os alunos, respeitando o horário das disciplinas do primeiro módulo.

7- METODOLOGIA DE ENSINO

Com base nos objetivos anteriormente citados e após estudos e reflexões acerca da realidade do ensino de jovens e adultos em nosso município, entendemos que a metodologia se ocupa não somente com a elaboração de bons métodos e técnicas para uma aprendizagem efetiva, mas também da qualidade da formação e auto-formação das pessoas.





PREFEITURA MUNICIPAL DE ESTEIO

Secretaria Municipal de Educação e Esporte

É necessário que a metodologia sistematize o que o educando detém de modo fragmentado sem, no entanto, perder de vista a qualidade do trabalho e a necessidade de avançar no menor tempo possível. Nessa perspectiva, consideramos o educando um produtor de conhecimento e construtor de hipóteses explicativas sobre a realidade que o cerca. Realidade esta que é ponto de partida para a construção do conhecimento: Levantando hipóteses, experimentando-as e reelaborando o conhecimento.

Esta proposta prevê o trabalho com campos conceituais através da construção de projetos interdisciplinares, partindo de temas geradores, que são provenientes de pesquisa dos aspectos significativos da realidade sócio-econômica e cultural em que estão inseridos os educandos. Assim, os conteúdos das diferentes áreas do conhecimento estão a serviço da construção de conceitos, numa relação essencialmente dialética e dialógica.

A metodologia adotada, então, utiliza-se de pesquisa, contribuindo para a problematização e classificação da prática vivida pelo grupo. Essa pesquisa compreende a observação da vida social, entrevistas, registros de falas e o movimento da comunidade, procurando captar a rede de relações sociais que atravessam, os problemas que a desafiam e as percepções que possui de sua própria situação e possibilidade de mudança, chegando ao tema gerador.

Compreendemos a educação como parte de um todo e, através da compreensão da totalidade e que se caracteriza por uma visão macro, interdisciplinar, interacionista do processo de produção de conhecimento, estruturando o currículo de forma global, em que os saberes são construídos a partir da ação-reflexão-nova ação.

7.1- Conceito de Totalidade

Assim como o mundo material está em constante movimento e nenhum fenômeno da natureza pode ser compreendido isoladamente, fora de outros que o rodeiam, também qualquer fração do conhecimento está em inter-relação ativa com outros de igual importância, onde uma ajuda a outra a se construir.

O conhecimento, como qualquer atividade humana, é um processo de totalização, que nunca alcança uma etapa definitiva e acabada, daí a importância nesta proposta pedagógica, da categoria "totalidade", a qual determina a predominância do todo sobre as áreas constitutivas do conhecimento.

A visão de conhecimento enquanto totalidade nos remete a estruturar o ensino de forma global para que o conhecimento seja construído e aprofundado em níveis crescentes articulados entre si e não de modo estanque. Os conteúdos se libertam da seriação, da fragmentação, da hierarquização, da descontextualização e das peculiaridades da escola tradicional, passando a ter uma conotação interdisciplinar, estando a serviço dos conceitos que se deseja construir.





PREFEITURA MUNICIPAL DE ESTEIO

Secretaria Municipal de Educação e Esporte

8- AVALIAÇÃO

A avaliação faz parte do processo de ensino e aprendizagem, caracteriza-se pelo acompanhamento permanente e transformação dos conceitos construídos por todos os envolvidos nesse processo.

Acontece de forma **participativa** - porque todos têm o direito de dialogar sobre suas opiniões e juízos; **interativa** - pois educandos e educadores aprendem sobre si mesmos e sobre a realidade escolar, numa ação recíproca; **dinâmica** - porque está em constante movimento, oportunizando o desenvolvimento do potencial criativo; **contínua** - porque acontece em todos os momentos do processo de ensino-aprendizagem; **reflexiva** - porque os educando e educadores questionam as suas relações com o conhecimento e com outros, a fim de reorientarem a sua ação; **política** - porque revela uma visão do homem no mundo.

Com a avaliação busca-se perceber as dificuldades, interesses e avanços do educando, com o propósito de nortear a construção do pensamento ético, autônomo, crítico e transformador no conjunto das totalidades do conhecimento, na ótica emancipatória de avanço do aluno.

Dessa maneira o aluno é avaliado de forma global e permanente em todas os componentes curriculares que compõem os Planos de Estudos. Como o conhecimento é concebido enquanto totalidade, o aluno avança ou permanece no conjunto da totalidade que esta cursando. O tempo de permanência do aluno em cada totalidade está diretamente relacionada a construção dos conhecimentos trabalhados nas diferentes áreas.

A avaliação da escola também deve ser parte do processo ensino aprendizagem, visto que avaliar significa redefinir caminhos. A avaliação dos educadores e sua postura, deverá ser realizada com todos os segmentos, como forma de garantir uma educação crítica permitindo uma ação transformadora da sociedade.

A forma de expressão dos resultados dessa avaliação é efetivada por relatórios avaliativos semestralmente, em conselhos de classe. No entanto, não há impedimento ao avanço do aluno ao longo do semestre quando observado condições para tal.

O avanço ocorre sempre que o aluno demonstrar condições de acompanhar a totalidade seguinte e apresentar 75% de frequência na mesma. Como o tempo dos avanços varia de sujeito para sujeito, não pode existir data pré-estabelecida em calendário para verificação das aprendizagens.

A frequência do educando deixa de ser somente a cobrança de presença em sala através do controle diário e absoluto do educador e passa a ser fruto do comprometimento com o grupo. É preciso que aja flexibilidade e, na medida em que as áreas são trabalhadas a partir do interesse dos educandos, a presença será decorrente do processo participativo de planejamento das aulas.





PREFEITURA MUNICIPAL DE ESTEIO

Secretaria Municipal de Educação e Esporte

9- RECUPERAÇÃO DOS ESTUDOS

Assim como a avaliação é inerente ao processo educacional, a recuperação de estudos também o é em relação a própria avaliação, a qual é permanente e global em todas as disciplinas que compõem os planos de estudos.

A recuperação se dá de forma efetivamente preventiva, no decorrer do processo ensino-aprendizagem, através de estudos compensatórios para o aluno que necessitar, sem momentos específicos para tal.

10- TRANSFERÊNCIA ESCOLAR

Para fins de transferência, o aluno recebe histórico escolar da totalidade concluída, com parecer descritivo especificando todos os conceitos trabalhados em todas as áreas do conhecimento.

11- EXPEDIÇÃO DE CERTIFICADOS E HISTÓRICO ESCOLAR

Aos alunos, sempre que necessário, é expedido histórico escolar, apresentando os resultados parciais do processo de aprendizagem.

Aos alunos que concluem a Totalidade 6, é expedido Certificado de Conclusão do Ensino Fundamental.

12- ANO LETIVO E CALENDÁRIO ESCOLAR

O Calendário Escolar é elaborado de acordo com as diretrizes definidas pela Secretaria Municipal de Educação e Esporte, anualmente.



ANEXO B – PARECER DO CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE ESTEIO



PREFEITURA MUNICIPAL DE ESTEIO
 Secretaria Municipal de Educação e Esporte
 Conselho Municipal de Educação



Parecer nº 001/2007

Aprova o Regimento Parcial para a Educação de Jovens e Adultos, a vigorar a partir do ano de 2007.

O Conselho Municipal de Educação de Esteio, entre outras atribuições, possui a de aprovar os Regimentos das Escolas pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino, amparado na Lei Municipal nº 3.644/2003.

Relatório:

A Secretaria Municipal de Educação e Esporte enviou a este Conselho a solicitação de análise e aprovação ao Regimento Parcial para Educação de Jovens e Adultos das Escolas da Rede Municipal de Ensino de Esteio, conforme determina a legislação vigente.

O Regimento foi elaborado de acordo com a Resolução nº 004/2004 deste Conselho.

Após a leitura e análise das alterações ao Regimento Parcial para Educação de Jovens e Adultos, propostas por este Conselho, constatou-se que o mesmo está em condições de ser aprovado.

Conclusão:

A Comissão de Ensino Fundamental conclui que o regimento parcial escolar proposto está aprovado, pois atende à legislação e normas vigentes.

Aprovado por unanimidade dos conselheiros presentes em sessão ordinária realizada no dia 12 de abril de 2007.

Esteio, 12 de abril de 2007.

Comissão de Ensino Fundamental

Silvia Maria Heissler- Relatora

Claudia Kereski Ruschel

Maria do Carmo Cerveira

Renato Oliveira Júnior

Roseane Sfoggia Sochacki
Roseane Sfoggia Sochacki
 Presidente do Conselho Municipal de Educação