



SUPERANDO DESAFIOS NA EJA: O JOGO “BINGO DO SUPERMERCADO” COMO FERRAMENTA DE ALFABETIZAÇÃO E MOTIVAÇÃO EM FORTALEZA-CE

Leonardo Sarubbi de Carvalho Rocha ¹

Priscila Brasil de Carvalho Rocha ²

Iany Bessa Silva Menezes ³

RESUMO

A educação é um direito assegurado a todos, isso inclui as pessoas que não tiveram a oportunidade da escolarização na idade adequada. A Educação de Jovens e Adultos - EJA é a resposta dos sistemas de ensino para este público. A EJA enfrenta desafios próprios, dentre eles, a heterogenia do perfil dos estudantes, os diferentes ritmos de aprendizagem e a falta de motivação para os estudos. Dessa maneira, é essencial, de acordo com a Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel, adaptada ao contexto brasileiro por Moreira (2010), que a aprendizagem ocorra dentro de um contexto em que o aluno consiga relacionar novos conhecimentos com conceitos que ele já possui, tornando o aprendizado significativo e duradouro. Nessa perspectiva, este trabalho foi desenvolvido com educandos da EJA de uma escola municipal da cidade de Fortaleza-CE, com idades entre 26 e 64 anos, que identificou, além dos desafios já citados, um sério déficit na alfabetização de alguns alunos. A metodologia deste trabalho envolveu a produção de um jogo pedagógico que busca responder aos desafios identificados ao mesmo tempo que toma partido do conhecimento prévio dos estudantes em prol do seu aprendizado e motivação para os estudos. A partir da observação do interesse dos alunos e do diálogo com a comunidade escolar, elaboramos um jogo educativo destinado aos alunos da EJA chamado “Bingo do Supermercado”. Todas as palavras propostas no bingo fazem parte do cotidiano dos alunos. Seu objetivo é a consolidação da associação do item de supermercado ao seu respectivo signo e a ampliação do vocabulário dos alunos de forma contextualizada e significativa. A aplicação do jogo fomentou a interação entre os educandos permitindo aos que tinham mais dificuldade na leitura e escrita serem ajudados pelos mais experientes resultando em um exemplo prático do conceito de zona de desenvolvimento proximal descrito por Vygotsky (1987).

Palavras-chave: Educação de Jovens e Adultos, Jogo, Alfabetização, Motivação.

INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Brasil é uma modalidade de ensino voltada para aqueles que não tiveram acesso à escolarização na idade adequada, sendo essencial para a promoção da inclusão e da cidadania. No entanto, o cenário da EJA apresenta desafios significativos, especialmente no que diz respeito ao analfabetismo adulto e à motivação dos alunos. Segundo Fuentes (2014), o Brasil ainda figura entre os países com altos índices de analfabetismo, o que evidencia a necessidade de estratégias educacionais inovadoras que

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Centro Universitário Christus (Unichristus) - CE, leonardo.rocha@px.com;

² Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Centro Universitário Christus (Unichristus) - CE, priscilabcr@gmail.com;

³Professor orientador: Mestre em Educação, Universidade Estadual do Ceará (UECE) - CE, iany.menezes@unichristus.edu.br.



atendam aos perfis variados dos estudantes da EJA. Além da diversidade de idades e de vivências dos alunos, a EJA enfrenta dificuldades na adaptação de métodos que considerem as experiências e ritmos de aprendizado específicos de cada educando.

A abordagem pedagógica necessária na EJA envolve a valorização das experiências de vida dos alunos e a contextualização dos conteúdos, conforme os princípios da educação dialógica de Paulo Freire (2004). Para Freire, a prática educativa deve partir de um diálogo que reconheça o conhecimento prévio do aluno e integre-o ao processo de ensino-aprendizagem, promovendo uma educação significativa e contextualizada. Complementando essa perspectiva, a Teoria da Aprendizagem Significativa, de David Ausubel, adaptada para o contexto brasileiro por Moreira (2010), sustenta que o aprendizado ocorre de maneira mais eficaz quando o novo conhecimento se relaciona com conceitos já existentes no repertório do aluno. Esse princípio é particularmente relevante na EJA, onde é comum que os alunos tenham experiências práticas e um conhecimento empírico, que podem ser pontos de partida para a alfabetização e outros processos educativos.

Neste contexto, este trabalho teve como objetivo desenvolver e aplicar um jogo pedagógico, o “Bingo do Supermercado”, como estratégia de incentivo e apoio à alfabetização entre os alunos da EJA de uma escola municipal de Fortaleza-CE. A escolha do jogo como recurso pedagógico justifica-se pelo potencial de engajamento e pela familiaridade dos itens do cotidiano presentes na dinâmica do bingo, como produtos de supermercado, que representam uma realidade próxima à dos alunos. Ao estabelecer uma ligação direta entre o conteúdo educativo e o cotidiano dos educandos, buscou-se promover um aprendizado significativo e aumentar a motivação dos estudantes para o estudo.

A metodologia utilizada envolveu observação participante, onde foram analisadas as reações e interações dos alunos durante o jogo, bem como entrevistas informais com os participantes e com a equipe escolar para verificar o impacto do jogo na motivação e no aprendizado dos educandos. A prática foi realizada com uma turma heterogênea em relação à faixa etária e ao nível de alfabetização, proporcionando um ambiente de cooperação entre os estudantes, em que os que possuíam maior familiaridade com a leitura auxiliaram os que tinham mais dificuldades, de acordo com o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal de Vygotsky (1987).

Os resultados observados indicaram uma resposta positiva dos alunos, evidenciada pelo aumento do interesse nas atividades de leitura e escrita e pela interação entre os educandos. O jogo “Bingo do Supermercado” não só ampliou o vocabulário dos participantes como também promoveu a associação de palavras com seus respectivos significados de



maneira prática e contextualizada. Dessa forma, a dinâmica de colaboração e o engajamento durante as atividades mostraram-se eficazes para reduzir as dificuldades de alfabetização e elevar a autoestima dos alunos, que se sentiram valorizados ao perceberem o aprendizado sendo construído em conjunto.

Em síntese, este estudo evidencia a importância de práticas pedagógicas que valorizem a experiência de vida dos alunos da EJA e que se baseiem em metodologias lúdicas e colaborativas. A aplicação do jogo “Bingo do Supermercado” demonstrou-se uma estratégia efetiva para a alfabetização e motivação, proporcionando uma aprendizagem significativa e adaptada às realidades dos estudantes. Assim, este trabalho aponta para a relevância de integrar elementos do cotidiano no ensino e para o potencial do uso de jogos educativos como ferramentas de inclusão e de apoio ao desenvolvimento educacional na EJA.

METODOLOGIA

Este estudo seguiu uma abordagem qualitativa, orientada pela observação e análise do comportamento e das interações dos alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) ao participarem de atividades com o jogo pedagógico “Bingo do Supermercado”. O desenvolvimento do trabalho iniciou-se com uma análise prévia da turma, composta por estudantes com idades entre 26 e 64 anos, de uma escola municipal em Fortaleza-CE. Esta etapa preliminar permitiu observar o nível de alfabetização dos alunos e identificar as principais dificuldades e motivações relacionadas ao aprendizado, o que contribuiu para a adaptação do jogo ao contexto específico da turma.

Para a criação do “Bingo do Supermercado”, escolhemos palavras e itens do cotidiano dos alunos, especialmente produtos de supermercado que fazem parte de suas experiências diárias. A escolha desses elementos teve como objetivo facilitar a associação entre o vocabulário e a realidade prática dos estudantes, conforme os princípios da Teoria da Aprendizagem Significativa. As imagens e os textos utilizados foram criteriosamente selecionados para evitar qualquer material protegido por direitos autorais, respeitando o direito de uso de imagens e assegurando a ética visual na produção do jogo.

O jogo foi aplicado em um ambiente colaborativo, no qual os alunos participavam ativamente e se ajudavam mutuamente, promovendo a interação e o apoio entre os pares. Esta metodologia colaborativa baseia-se no conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal de Vygotsky, pois incentivou a troca de conhecimentos entre os participantes com diferentes níveis de habilidade na leitura e escrita. Durante a aplicação do jogo, foram utilizados registros observacionais detalhados, que documentaram a reação e a interação dos alunos,



além de entrevistas informais com a equipe escolar, proporcionando uma compreensão mais aprofundada do impacto do jogo na motivação e no aprendizado dos educandos.

Para assegurar a validade ética do estudo, informamos todos os participantes sobre os objetivos do trabalho e garantimos o anonimato nas observações e registros. Não houve necessidade de aprovação formal em comissões de ética devido à natureza do projeto e ao ambiente de aplicação escolar, contudo, as diretrizes de respeito à privacidade e de consentimento informado foram seguidas rigorosamente.

Os dados coletados durante o processo incluíram observações diretas e depoimentos informais, documentados em relatórios descritivos e interpretados qualitativamente. A análise dos dados focou na identificação de mudanças de comportamento, no aumento de interesse e engajamento dos alunos e na análise da capacidade de associação de palavras ao contexto prático. Assim, os caminhos metodológicos e as técnicas aplicadas reforçaram o compromisso com a criação de um ambiente de aprendizado significativo e colaborativo, destacando o potencial do jogo como ferramenta de alfabetização na EJA.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Brasil é uma modalidade de ensino que visa atender aqueles que, por diferentes razões, não tiveram acesso à escolarização na idade adequada, sendo essencial para a promoção da inclusão social e cidadania. Esse público, formado por alunos com distintas idades e experiências de vida, apresenta desafios específicos que envolvem tanto a alfabetização quanto a motivação e autoestima. De acordo com Fuentes (2014), o Brasil ainda se destaca como um dos países com altos índices de analfabetismo, o que reforça a urgência de práticas pedagógicas inclusivas e inovadoras para enfrentar esse quadro histórico e social.

Na EJA, os processos de ensino e aprendizagem demandam uma abordagem diferenciada que considere o repertório prévio e as experiências acumuladas pelos alunos. Para Freire (2004), uma educação dialógica é essencial para o público da EJA, uma vez que valoriza as vivências e o conhecimento que esses alunos trazem consigo. Freire argumenta que o aprendizado deve ocorrer por meio de um diálogo respeitoso e horizontal, transformando-se em uma prática de liberdade na qual o aluno é protagonista de sua construção de conhecimento. Nesse sentido, o desafio de motivar os estudantes da EJA torna-se central na prática pedagógica, já que muitos desses alunos enfrentam barreiras psicológicas, como baixa autoestima e resistência ao aprendizado formal, resultantes de experiências escolares anteriores negativas (SILVA e ALMEIDA, 2019). Portanto, a utilização



de estratégias educacionais que incentivem a participação ativa e o reconhecimento de conquistas, como o uso de jogos pedagógicos, pode desempenhar um papel importante na promoção da confiança e engajamento desses alunos.

Os jogos educativos têm se mostrado uma ferramenta valiosa tanto na educação básica quanto na EJA, pois estimulam o envolvimento e facilitam a interação entre os alunos. O “Bingo do Supermercado”, utilizado neste estudo, exemplifica uma abordagem pedagógica lúdica que visa tornar o aprendizado de palavras e conceitos mais acessível e divertido, ao mesmo tempo em que facilita a fixação de novos conhecimentos. Conforme a Teoria da Aprendizagem Significativa, proposta por David Ausubel e adaptada para o contexto brasileiro por Moreira (2010), o aprendizado ocorre de forma mais eficaz quando o novo conhecimento se conecta a conceitos já existentes no repertório do aluno. Assim, ao utilizar itens do cotidiano dos estudantes da EJA, como produtos de supermercado, o jogo se alinha aos conhecimentos prévios dos alunos, tornando o processo de alfabetização mais intuitivo e relevante para suas realidades diárias.

Outro aspecto crucial para o sucesso da atividade desenvolvida é o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), descrito por Vygotsky (1987). Para Vygotsky, o aprendizado se dá de maneira mais efetiva quando o aluno recebe suporte para realizar atividades que ainda não consegue desempenhar sozinho, mas que se tornam possíveis com a ajuda de outros, como colegas ou professores. No contexto da EJA, onde há uma ampla variação nos níveis de alfabetização entre os estudantes, o “Bingo do Supermercado” promove uma colaboração natural: os alunos mais experientes apoiam os colegas que apresentam maiores dificuldades, criando um ambiente de cooperação e aprendizado mútuo. Essa interação não apenas facilita o aprendizado, mas também fortalece os vínculos entre os estudantes, proporcionando uma experiência educacional mais inclusiva e colaborativa.

A compreensão dos fatores sociais e culturais que envolvem a EJA é essencial para o desenvolvimento de metodologias pedagógicas eficazes. Como discutem Sousa e Pacheco (2018), a desigualdade socioeconômica e a falta de acesso a uma educação de qualidade impactam diretamente o modo como os alunos da EJA se engajam com o aprendizado. Para muitos deles, o retorno à escola representa uma oportunidade de superação pessoal e profissional, ainda que as barreiras econômicas e sociais continuem a afetar sua motivação e permanência nos estudos. Deste modo, o desenvolvimento de práticas educacionais que reconheçam e valorizem as vivências e a cultura dos alunos torna-se imprescindível para assegurar que eles se sintam incluídos e respeitados no ambiente escolar.



Do ponto de vista histórico, a EJA no Brasil sempre enfrentou desafios ligados a políticas públicas inconsistentes, como evidenciado por Oliveira e Santos (2020). Embora existam iniciativas que busquem promover a inclusão e alfabetização de adultos, a implementação dessa modalidade ainda sofre com a falta de recursos e com a pouca valorização da EJA como um campo educativo específico. Esse cenário reforça a importância de metodologias pedagógicas alternativas, como o uso de jogos educativos, que, além de serem financeiramente viáveis, também podem impactar positivamente a aprendizagem e autoestima dos alunos.

Nessa perspectiva, este estudo destaca a necessidade de uma abordagem pedagógica que combine aspectos de alfabetização, ludicidade e cooperação, contemplando os desafios da EJA no Brasil. Ao desenvolver e implementar o “Bingo do Supermercado”, o presente trabalho procurou promover uma aprendizagem significativa e motivadora, fundamentada nos conhecimentos prévios dos alunos e na valorização de suas realidades e experiências. Essa estratégia pedagógica, ao unir teoria e prática, demonstrou-se relevante para superar barreiras de aprendizagem e aumentar a motivação dos alunos da EJA, propondo uma educação inclusiva e adequada às necessidades desse público.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos dados coletados durante a aplicação do jogo pedagógico “Bingo do Supermercado” revelou achados organizados em três categorias principais: engajamento e motivação, desenvolvimento da alfabetização e interação e colaboração. Observou-se que o jogo despertou um alto nível de interesse entre os alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA), refletido pelo aumento da participação e pelo prolongamento do tempo de concentração nas atividades, em comparação com tarefas convencionais. Esse resultado corrobora as afirmações de Paulo Freire (2004), que defende a importância de práticas pedagógicas dialógicas e contextualizadas para o engajamento dos alunos.

Em termos de alfabetização, os dados indicam que o jogo contribuiu para o avanço no reconhecimento de palavras e ampliação do vocabulário dos estudantes. Ao longo das sessões, os alunos passaram a associar palavras do jogo com itens familiares, integrando-as ao vocabulário diário. Essa prática confirma a eficácia de vincular o conteúdo escolar ao cotidiano dos alunos, conforme a Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel (Moreira, 2010). A conexão entre o vocabulário do jogo e o contexto prático dos estudantes facilita a assimilação e retenção de novas palavras, demonstrando ser uma estratégia eficaz para a alfabetização na EJA.



Além disso, a aplicação do jogo promoveu interações de apoio mútuo entre os participantes, com alunos mais experientes em leitura ajudando aqueles que enfrentavam mais dificuldades. Essa colaboração reflete o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal, de Vygotsky (1987), em que a aprendizagem é ampliada por meio da interação social e do suporte entre pares. A colaboração espontânea não apenas facilitou o entendimento do conteúdo como também criou um ambiente emocionalmente acolhedor e motivacional, fortalecendo a confiança dos alunos com menor experiência em leitura. A prática colaborativa, neste contexto, enfatiza a relevância de metodologias que incentivem a troca de conhecimentos e experiências entre os alunos, reforçando o papel da educação inclusiva na EJA.

Os resultados obtidos apontam que o uso de jogos pedagógicos, como o “Bingo do Supermercado”, pode ser uma estratégia eficaz para enfrentar os desafios de alfabetização e motivação na EJA. Ao considerar as realidades e vivências dos alunos, o jogo ofereceu um ambiente favorável ao aprendizado colaborativo e inclusivo, alinhado às abordagens pedagógicas de Freire (2004) e Vygotsky (1987). A metodologia também permitiu aos estudantes estabelecerem uma conexão direta entre o conteúdo didático e suas experiências de vida, promovendo uma aprendizagem significativa, conforme os pressupostos de Ausubel (Moreira, 2010).

Essas observações reforçam a importância de práticas pedagógicas inovadoras e éticas, que respeitem as características individuais e sociais dos alunos da EJA. Em uma modalidade que enfrenta altos índices de evasão escolar e desafios de motivação, a incorporação de metodologias lúdicas e contextualizadas pode contribuir significativamente para a superação dessas dificuldades. Por fim, verificou-se que práticas educativas contextualizadas, fundamentadas na interação e colaboração, favorecem o processo de alfabetização de adultos, transformando o cenário da EJA em um ambiente mais inclusivo e acessível ao aprendizado significativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo pedagógico “Bingo do Supermercado” com alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) revelou-se uma prática eficaz para promover a alfabetização e o engajamento dos estudantes. A pesquisa indicou que, ao adaptar o conteúdo ao contexto cotidiano dos alunos, é possível facilitar a compreensão e assimilação das palavras, promovendo uma aprendizagem significativa. A metodologia lúdica e colaborativa implementada gerou um ambiente acolhedor e motivador, onde os alunos se sentiram



incentivados a participar e a auxiliar uns aos outros, evidenciando a importância do apoio mútuo no processo de ensino-aprendizagem. Esse resultado reflete os princípios de Paulo Freire sobre a valorização das experiências dos alunos e a necessidade de um ensino dialógico e contextualizado, bem como o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal de Vygotsky, que destaca a importância da interação entre pares com diferentes níveis de conhecimento.

A experiência com o jogo demonstrou que estratégias lúdicas podem ser valiosas para a alfabetização na EJA, contribuindo para a superação de barreiras de motivação e desinteresse. Ao mesmo tempo, este estudo reforça a necessidade de que práticas pedagógicas no contexto da EJA incorporem elementos que façam parte da realidade dos alunos, como forma de facilitar o processo de aprendizagem e o vínculo entre o conteúdo e as vivências pessoais dos educandos.

Apesar dos resultados positivos, a pesquisa também revela a importância de novas investigações sobre o uso de jogos pedagógicos na EJA e de metodologias que considerem as especificidades desse público, que lida com desafios próprios, como a heterogeneidade etária e o déficit de escolarização formal. Estudos futuros poderiam investigar o impacto de diferentes tipos de jogos e metodologias interativas em outras habilidades, como a compreensão leitora e a escrita. Além disso, há espaço para ampliar o uso de ferramentas tecnológicas no ensino da EJA, explorando recursos digitais que possam enriquecer a experiência de aprendizagem de maneira acessível e inclusiva.

Este trabalho contribui para a comunidade científica ao evidenciar o potencial dos jogos pedagógicos na alfabetização de jovens e adultos, e espera-se que os resultados apresentados incentivem o desenvolvimento de práticas educacionais que valorizem o conhecimento prévio dos alunos. Ao mesmo tempo, abre-se a oportunidade para novas discussões sobre a importância de adaptar recursos didáticos ao contexto e às vivências dos alunos, promovendo uma educação significativa e de qualidade na EJA.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. **Teoria da Aprendizagem Significativa**. In: MOREIRA, Marco Antônio. *A aprendizagem significativa: aplicação no contexto brasileiro*. São Paulo: Editora Contexto, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional da Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução nº 2, de 11 de setembro de 2001. Diretrizes Nacionais para Educação Especial na Educação Básica. Diário Oficial da União, Brasília, 14 de setembro de 2001.



Seção IE, p. 39-40. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0201.pdf>>. Acesso em: 06 fev. 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra; Anca/MST, 2004.

FUENTES, André. Brasil é o 8º país com mais adultos analfabetos do mundo. Revista VEJA, 2014. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/blog/impavidocolosso/brasil-e-o-8-pais-com-mais-adultos-analfabetos-do-mundo>>. Acesso em: 01 dez. 2023.

OLIVEIRA, M. R.; SANTOS, G. A. **Políticas Públicas para a Educação de Adultos no Brasil**. Brasília: Editora UnB, 2020.

SILVA, F. R.; ALMEIDA, L. S. **Psicologia da Educação: desafios e perspectivas na EJA**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2019.

SOUSA, L. M.; PACHECO, J. A. **Educação de Jovens e Adultos no Brasil: desafios contemporâneos**. São Paulo: Cortez Editora, 2018.