

■ RELATOS DE EXPERIÊNCIA

■ A importância da ludicidade na alfabetização de adultos e idosos que participam do projeto Letrar Cidadania

The importance of ludicity for elderly and adult literacy when it comes to the participants of the project Letrar Cidadania

 Marli Vieira Lins de Assis *
Raquel de Almeida Marçal **

Resumo: O presente relato de experiência surge a partir de uma vivência no projeto de alfabetização de adultos e idosos – Letrar Cidadania, ofertado pelo Centro Universitário IESB de Brasília, às pessoas que residem em Ceilândia/DF e no entorno, no ano 2020. O tema em tela veio à tona, após algumas reflexões acerca da educação de jovens, adultos e idosos, mais especificamente sobre a alfabetização desses sujeitos de maneira emancipadora, libertadora e libertante. Nesse sentido, compreendeu-se que esse processo de alfabetização precisa considerar as demandas sociais dos educandos e as várias possibilidades de implementá-lo, lançando mão, inclusive, da ludicidade tão preconizada na educação infantil e nos anos iniciais, mas também importante para o público a que esse relato faz referência, com as devidas adequações, compreendendo-a como um recurso que vai além do lazer e do entretenimento, mas como um recurso pedagógico importante no processo de alfabetização de pessoas acima de 15 anos. No que tange aos aspectos metodológicos, vale endossar que durante a pesquisa ora relatada foi possível utilizar a pesquisa bibliográfica, qualitativa e, na pesquisa de campo foram utilizados questionários com os educandos e com uma educadora do projeto, os quais reforçaram a relevância de atividades lúdicas durante a alfabetização dos estudantes que estão imersos no projeto.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação de Jovens, Adultos e Idosos. Alfabetização. Recurso Pedagógico.

Abstract: The present experience report emerges from a broad experience in the project of elderly and adult literacy – Letrar Cidadania, offered by Centro Universitário IESB from Brasilia to people who live in Ceilândia/DF and its surrounding area, in the year of 2020. This focus came to light after reflecting on the education for young people and adults, more specifically on a more emancipating and liberating perspective on literacy. In this regard, we comprehended that this process of literacy needs to consider social demands from students and the various possibilities of implementing it, taking advantage of the ludicity advocated in Elementary and Middle School, but shifting the focus to the public targeted in this report, with due adjustments, comprehending it as a tool that goes beyond leisure and entertainment. Ludicity constitutes an educational resource that is also important to the process of literacy of people who are above 15 years old. In reference to methodological aspects, it's worth stating that during the research it was possible to use the bibliographic research, qualitative and, on field research were used surveys with students and one educator of this project, which reinforced the relevance of playful activities during literacy of students that immersed on this project.

Keywords: Ludicity. Education for Young Peoples, Adults and seniors. Literacy. Educational Resource.

* Marli V. L. de Assis é graduada em Pedagogia pela Universidade de Brasília, e em letras pela Universidade Católica de Brasília; especialista em Docência no Ensino Superior pela Universidade Candido Mendes; mestre em Educação pela Universidade de Brasília; doutora em Linguística pela Universidade de Brasília. Docente do curso de Pedagogia do Centro Universitário Instituto de Educação Superior de Brasília. Pesquisadora na Área de Letramento e Formação Docente pela Universidade de Brasília. Professora da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Contato: marli.assis@edu.se.df.gov.br

** Raquel de A. Marçal é formada em Pedagogia pelo Centro Universitário Instituto de Educação Superior de Brasília. Professora da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Contato: raquelmarcal@yahoo.com.br

Introdução

O presente relato de experiência tem como objetivo principal discutir a contribuição da ludicidade no processo de alfabetização de adultos e idosos do projeto Letrar Cidadania, realizado no Centro Universitário IESB de Ceilândia/DF. Como objetivos específicos, o texto propõe algumas reflexões iniciais acerca da educação de jovens, adultos e idosos, além de descrever e apresentar as contribuições da ludicidade no processo de alfabetização dos adultos e idosos que estão inseridos no projeto.

Ressalta-se que este relato de experiência é resultado de uma pesquisa empreendida durante a elaboração do trabalho de conclusão de curso em Pedagogia da graduanda Raquel de Almeida Marçal. Inicialmente, este trabalho teve como ensejo responder à seguinte indagação: Que contribuição o uso da ludicidade traz para o processo de alfabetização dos educandos adultos e idosos inseridos no projeto Letrar Cidadania?

A despeito de ser uma pesquisa que parte de um contexto específico, compreende-se e espera-se que as discussões e os resultados alcançados contribuam, também, para o processo de alfabetização de outros jovens, adultos e idosos que compõem a Educação de Jovens e Adultos (EJA) não só no Distrito Federal, mas também em outros estados e capitais do Brasil.

Em nível introdutório, vale destacar que a EJA é uma modalidade de ensino oferecida pelo Estado brasileiro a esse público que não teve oportunidade de acesso aos estudos na idade “apropriada” por diversos fatores. As Diretrizes Operacionais da Educação de Jovens e Adultos do Distrito Federal (2021) destacam que a EJA

tem a função social de assegurar a escolarização dos sujeitos que, historicamente, foram excluídos do direito à educação. Assim, deve-se cuidar para não reproduzir na escola as práticas excludentes da sociedade, pois seu papel é a formação de sujeitos capazes de intervir, de forma reflexiva, crítica, problematizadora, democrática e emancipatória, com voz, vez e decisão, na solução e superação dos problemas e desafios impostos à sua sobrevivência e existência (p. 12).

Segundo Soares *et al.* (2005), os sujeitos da EJA são jovens e adultos de camadas populares que, ao interromperem sua trajetória escolar, repetem histórias, muitas vezes coletivas e familiares, de negação de direitos. Não reconhecer o enraizamento dessa negação, dessa identidade coletiva, social e popular, compromete a percepção da própria identidade da EJA, correndo-se o risco dessa modalidade ser encarada como mera oferta individual de oportunidades pessoais perdidas (SOARES *et al.*, 2005).

Os sujeitos da EJA esperam que, voltando à modalidade, suas vidas sejam menos injustas e que tenham,

de fato, um aprendizado significativo e maiores condições de atuação social, bem como inserção no mundo do trabalho. Para isso, a alfabetização dessas pessoas necessita ir além da codificação e da decodificação de palavras, frases e textos, necessita estar voltada para a realidade do educando, para suas experiências com a leitura e com a escrita e com os conhecimentos que esses já trazem para o contexto escolar. É por meio desse contexto que esse relatório irá se organizar, considerando a ludicidade como um recurso pedagógico importante nesse processo.

A Educação de Jovens e Adultos e a ludicidade no projeto de alfabetização Letrar Cidadania

A história da educação de adultos, no Brasil, inicia-se no período colonial, com a vinda da Companhia de Jesus, que chegou ao país para ensinar os habitantes locais a ler e a escrever, construindo escolas e iniciando a alfabetização pelos povos indígenas. Desde esse momento inicial, foram muitos os avanços e retrocessos no que tange à escolarização e ao processo de alfabetização de pessoas jovens, adultas e idosas no Brasil. Em relação à alfabetização do público acima de 15 anos, pode-se destacar que, a despeito das muitas propostas e projetos terem sido colocados em prática no Brasil e no Distrito Federal, o número de analfabetos ainda chama atenção e clama por políticas públicas contínuas e destinadas às reais necessidades de leitura e de escrita desse público.

Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Anual Contínua - 2º trimestre 2019), a população do Distrito Federal (DF) é de cerca de 3.007.000 (três milhões e sete mil) pessoas, distribuídas por 33 (trinta e três) Regiões Administrativas - RAs, havendo uma taxa de analfabetismo de 2,7% (dois vírgula sete por cento), o que corresponde a, aproximadamente, 66.000 (sessenta e seis mil) das cerca de 2.433.000 (dois milhões quatrocentos e trinta e três mil) pessoas com 15 anos ou mais.

Nesse contexto, cabe destacar o Plano Nacional de Educação - PNE (Lei nº 13.005/2014), que reforça a necessidade de um olhar mais cuidadoso e de ações direcionadas à escolarização e ao processo de alfabetização dos sujeitos citados acima. As Metas 8 e 9 do referido Plano fazem referência à elevação da escolarização média da população do campo, à necessidade de elevar a taxa de alfabetização e de reduzir a de analfabetismo funcional, respectivamente.

Nesse sentido, o Plano Distrital de Educação - PDE (Lei Distrital nº 5.499/2015) traz para a realidade do DF determinações do PNE, estipulando que a taxa de alfabetização da população acima de 15 anos deveria chegar a 99,5% até 2018, redução em 75% do analfabetismo

funcional. Além disso, a alfabetização deverá ser universalizada entre o público jovem, adulto e idoso, garantindo a continuidade de seu processo de escolarização na Rede Pública de Ensino (Meta 9, estratégia 9.11).

Mesmo com a existência de documentos norteadores, tais como o PNE, o PDE e outros que destacam a importância de se garantir escolarização e acesso à leitura e à escrita, muitos são os brasileiros e brasileiros que não têm acesso à educação, tampouco à alfabetização. Nesse contexto, surge o projeto Letrar Cidadania, que, desde 2017, tem investido para que brasileiros aprendam a ler e a escrever e tenham suas vidas modificadas por meio desse processo.

O projeto Letrar Cidadania, vinculado ao curso de Pedagogia, do Centro Universitário IESB de Ceilândia, iniciou-se no segundo semestre de 2017 por meio de uma parceria com a empresa Valor Ambiental. Nesse contexto, foram alfabetizados dezesseis agentes de varrição (adultos e idosos). As aulas tiveram início em agosto e terminaram em dezembro do mesmo ano com uma formatura, em que cada educando recebeu certificado do projeto afirmando que eram pessoas alfabetizadas. As aulas eram ministradas às quartas-feiras e às sextas-feiras, com início às 13 horas e encerramento às 15 horas. Cada educando ficava com uma educadora responsável pelo diagnóstico e, com base nesse, eram realizados os planejamentos e as intervenções necessárias para cada estudante, em relação à leitura e à escrita.

Devido ao sucesso que foi o projeto com a empresa Valor Ambiental, o curso de Pedagogia optou por abrir o projeto para a comunidade de Ceilândia e para o entorno do DF, considerando as demandas dos educandos em relação à leitura, à escrita e ao cálculo matemático, bem como suas expectativas em relação ao projeto. Assim, foram realizadas atividades diversificadas e interdisciplinares, incluindo momentos de ludicidade.

No âmbito do projeto, a ludicidade é compreendida como um recurso necessário para a formação do estudante. Assim, trata-se de um recurso que não precisa ser exclusivamente utilizado no contexto da educação infantil, mas também na formação de jovens, adultos e idosos, proporcionando momentos de interação, de aprendizagem e de conhecimento. A ludicidade é compreendida como um recurso mais abrangente, pois vai além do brincar por brincar e jogar por jogar, desenvolvendo um fazer mais direcionado à construção do conhecimento do estudante. Conforme a compreensão de Luckesi (2004, *apud* RAMOS, 2003, p. 38) “a ludicidade não envolve somente as brincadeiras e jogos, mas há um sentimento de prazer, de celebração em função do envolvimento com as atividades propostas aos alunos”.

O professor, durante a atividade lúdica, deve despertar nos adultos um olhar desafiador e provocador, para que busquem solucionar e resolver os problemas que

são propostos nas atividades, despertando nos educandos um espírito de cooperação e companheirismo. A atividade lúdica é plena de vivência humana e agrega novas possibilidades para a educação dos jovens e adultos. Ante o exposto, compreende-se que a ludicidade traz, além de vivências diversificadas, uma experiência plena tanto de maneira individual quanto coletiva de ensino e de aprendizagem. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós está inteiro nesse momento, em que utilizamos a atenção plena (LUCKESI, 2002 *apud* RAMOS, 2003, p. 26).

Desse modo, é importante que ocorra um entendimento de que o lúdico é um recurso para ajudar no desenvolvimento e na aprendizagem do educando que se encontra em sala de aula. Almeida (2013, p. 76) relata que “a ludicidade exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social, tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio”. Segundo Almeida (2013):

a educação lúdica consubstancia as ações inerentes ao ser com a própria vida, envolve a mobilização de múltiplas capacidades em todos os aspectos, principalmente cognitivos (intelectivos), no afetivo-social e, acima de tudo, no ético (compreensão de limites e vivências de relacionamento humano) e, por final, enfatiza um aprendizado prazeroso, motivador, desafiador, organizado, significativo e compartilhado (p. 86).

No que se refere à ludicidade no ensino e aprendizado dos jovens, adultos e idosos, pode-se dizer que o lúdico tem um papel de minimizar a apreensão, a ansiedade de querer aprender rapidamente e remediar a mesmice da sala de aula, como professor passando conteúdo no quadro e o educando copiando sem saber qual o sentido do que é transmitido em sala.

É na observação do adulto que as interpretações sobre o lúdico, a brincadeira e o jogo tomam outros sentidos ou funções, pois assumem um sentido de intencionalidade e finalidade e, por isso, deixam de ser um impulso de tendências ou simples manifestações de tensões e passam a ser um ato consciente e voluntário, o que, na criança, parece ser mais “natural” e inconsciente (ALMEIDA, 2013, p. 27).

As reflexões acima apresentadas foram mais bem compreendidas na prática, por meio da realização de atividades lúdicas com os educandos do projeto Letrar Cidadania, que serão apresentadas e discutidas a partir desse momento.

Metodologia

A abordagem metodológica utilizada foi pesquisa qualitativa, por meio da qual se tem a oportunidade de vivenciar na prática o que se aprende na teoria. Segundo Ludke (2008, p. 11), “a pesquisa qualitativa supõe o

contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, através do trabalho intensivo de campo”.

O método estudado foi a pesquisa bibliográfica, pois é por meio dela que tivemos referencial e embasamento para desenvolver o trabalho. O instrumento para coletar os dados da pesquisa foi o questionário que, para Lakatos (2001, p. 201) “é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas”. O questionário foi elaborado com perguntas abertas e fechadas que foram respondidas oralmente pelos educandos e por escrito pela educadora. Nessa pesquisa, utilizou-se o estudo de caso, pois foi direcionado aos educandos do projeto Letrar Cidadania, conforme Lakatos (2001), o estudo de caso é limitado a um público específico, como é o caso desse projeto.

O tratamento dos dados

Em relação à pesquisa de campo, essa foi realizada no campus do IESB OESTE, devido ao projeto Letrar Cidadania ser realizado nesse local. Os participantes da pesquisa foram os próprios educandos que fazem parte do projeto, com idade de 52 a 76 anos. O instrumento de pesquisa utilizado foi aplicação de questionário. Vale salientar que o questionário foi direcionado com perguntas elaboradas para que o objetivo da pesquisa fosse alcançado.

A análise da pesquisa foi feita com base nas perguntas e respostas do questionário que foi aplicado aos educandos e à monitora de sala. Primeiramente, foram desenvolvidas em sala de aula, atividades diversificadas e lúdicas como: atividades com vídeo, músicas, panfletos de supermercados, aulas no laboratório de informática, dinâmica de grupo e por último caça ao tesouro (adequado aos estudantes). Essas atividades foram desenvolvidas ao longo do segundo semestre do ano de 2020, considerando as necessidades dos educandos e os documentos norteadores da EJA no DF, tais como o Currículo em Movimento da EJA.

Os conteúdos aplicados aos educandos foram assuntos sobre os direitos e deveres dos cidadãos e idosos, conforme Freire (1996), ao destacar que o professor necessita respeitar os saberes dos educandos. As atividades propostas partiram dessa temática, por meio da qual trabalhamos com vídeo que falava sobre os direitos e deveres dos idosos. Depois disso, estudamos a letra da música “Cidadão” do cantor Zé Ramalho. O objetivo de trabalhar a música foi de mostrar a eles que nas letras das músicas há uma mensagem, seja uma crítica ou opinião.

Tivemos uma roda de conversa sobre os direitos e deveres dos mesmos, sempre ouvindo as opiniões e as dúvidas que surgiam. Desenvolvemos produção de texto

coletiva, na qual todos os educandos participaram, com suas opiniões, questionamentos e dúvidas.

Foram feitas aulas no laboratório de informática, dando oportunidade aos educandos que nunca tiveram contato com o computador de aprender, por meio do uso de tecnologias. No laboratório de informática, realizamos um jogo de perguntas e respostas acerca das temáticas abordadas em sala.

Propusemos, além disso, uma caça ao tesouro, em que a turma foi dividida em dois grupos, para que os estudantes buscassem as pistas do caça ao tesouro na faculdade. A cada pista encontrada, os idosos encontravam parte do texto coletivo que foi produzido em sala, cujo título era “Cidadania”. No final da atividade, após encontrarem todas as pistas, os estudantes tiveram que colocar o texto na ordem correta.

No decorrer do semestre, foram desenvolvidas dinâmicas de grupos, para que eles pudessem interagir com os outros. Dinâmicas para que prestassem atenção aos comandos que o professor dava em sala, instigando a concentração, o raciocínio, a participação e o aprendizado.

Também foram realizadas aulas com panfletos de supermercado para trabalhar a matemática como contas simples de adição e subtração envolvendo dinheiro e situações que acontecem sempre no cotidiano de cada um. Depois de desenvolvidas atividades com os educandos, foi aplicado questionário, para saber a opinião deles sobre esses momentos.

Participaram da pesquisa cinco estudantes. Algumas respostas às indagações serão discutidas abaixo.

Inicialmente, foi indagado: *Qual a atividade feita em sala de aula o (a) senhor (a) mais gostou?*

Nossa, amei o caça ao tesouro, foi algo em que nunca tinha feito foi de brincar de procurar pistas e foi maravilhoso, pois tinha umas pistas que faziam nós pensarmos um pouco e na empolgação de achar logo as pistas não nos concentrávamos na pergunta, então a professora vinha e nos auxiliava e assim conseguimos ir em busca das outras pistas (R3).

Gostei de todas as atividades, porque tudo o que está dando é o que eu estou interessada, o computador, foi maravilhoso, porque nunca tinha pegado, foi a primeira vez e acertei quase todas as perguntas que foram feitas. As dinâmicas me ajudam, pois foram um momento em que rimos muito e brincamos e aprendemos (R4).

Com esses relatos, o que se pode perceber é que os idosos precisam sim de momentos lúdicos que proporcionem a aprendizagem e fortaleçam o processo de alfabetização, seja por meio de um jogo no computador, de um vídeo, de uma dinâmica, pois a todo o momento estão aprendendo.

Outro questionamento foi o seguinte: *O conteúdo ministrado no projeto é aplicado em seu cotidiano?* As respostas

dos estudantes foram sim, que o conteúdo é aplicado no cotidiano deles. Cabe destacar a seguinte resposta:

O vídeo que foi passado sobre o direito do cidadão e dos idosos e a palestra sobre o outubro rosa foram muito esclarecedores, pois muitas coisas não sabia que tínhamos direito, um exemplo, ao lazer que nós também idosos temos esse direito e também deveres, como ajudar o outro que passa por necessidade (R1).

Essas falas dos educandos do projeto reforçam a importância de sempre o professor buscar atividades que vão além do momento do quadro, do caderno e do ato de copiar, passando por momentos de prazer, de divertimento e, acima de tudo de aprendizagem individual e coletiva.

Foram elaboradas perguntas à educadora: *Qual a importância do lúdico no processo de alfabetização dos adultos e idosos, no seu entendimento?* Obtivemos a seguinte resposta:

O lúdico na aprendizagem dos idosos é uma prática de muitos desafios, o professor precisa desvincular a noção que os idosos têm que eles devem aprender de modo tradicional, assim como era antigamente. A ludicidade, nesse contexto, entra como papel importantíssimo em trazer os idosos como protagonistas de sua própria aprendizagem, mostrando a eles que existem outras formas de se aprender e que eles também podem aprender de modo prazeroso e significativo (E1).

A abordagem de Castilho e Tonus (2008, p. 2-3) nos ajuda a refletir sobre o papel do professor: “o professor durante a aplicação dos jogos e atividades lúdicas deve provocar a participação coletiva e desafiar os educandos na busca de resoluções dos problemas, pois é através do jogo que se pode despertar e incentivar o companheirismo e cooperação”.

Outro questionamento foi: *Ao propor uma atividade lúdica no projeto Letrar Cidadania, após a realização como foi o desempenho dos educandos? Justifique.*

Todas as experiências lúdicas que tivemos do projeto geraram o conhecimento inovador por parte dos educandos, mostrando a eles que eles são capazes de aprender de diversas formas. Por mais desafiador que seja usar recursos lúdicos em sala de aula, eles são necessários para o aprendizado.

Por fim, a última pergunta foi a seguinte: *As atividades lúdicas podem contribuir na aprendizagem dos adultos e idosos? Justifique.*

De acordo com a monitora, as atividades lúdicas podem sim contribuir na aprendizagem desse grupo. Com destaque a sua resposta:

Sim, se forem bem trabalhadas, contextualizadas de modo a trazer significado e entendimento integral para o educando (E1).

Conforme Castilho e Tonus (2008, p. 4), “as apresentações lúdicas desenvolvem nos alunos vários aspectos positivos, entre eles o ato de questionar, buscar soluções, resolver seus próprios problemas tornando o aluno mais confiante nas suas ações”.

Considerações finais

Neste estudo de caso foi possível observar que o lúdico realmente contribuiu no processo de aprendizagem e ensino dos educandos. Apesar de muitos desafios para elaborar atividades lúdicas, o lúdico é sim agregador para a construção da aprendizagem dos idosos e adultos. Ao desenvolver atividades lúdicas com os educandos do projeto foi necessário que as atividades propostas fossem relacionadas à realidade dos discentes, ajudando na aprendizagem significativa e enriquecedora na construção da aprendizagem. Conforme Freire (1996):

Por isso mesmo pensar certo coloca ao professor ou mais amplamente, à escola, o dever de não só respeitar os saberes com que os educandos, sobretudo, os das camadas populares, chegam a ela – saberes socialmente construídos na prática comunitária – mas também, como há mais de trinta anos venho sugerindo, discutir com os alunos a razão de alguns desses saberes em relação com o ensino dos conteúdos (p. 33).

Para melhor desenvolvimento dos estudantes, o educador do Letrar Cidadania deve propor e inovar com atividades lúdicas em sala de aula que ajudarão os educandos a terem mais concentração, atenção aos comandos do professor, espírito de companheirismo, criatividade e não deixando de ser um momento de socialização, comunicação, divertimento e construção do conhecimento e consolidação do processo de alfabetização.

Vale ressaltar que essas brincadeiras e jogos promovem não só a interação entre os educandos, mas favorecem a construção do conhecimento, por isso devem acontecer não só nos espaços destinados à educação de crianças. ■

Referências

- ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: teorias e práticas** (v. 1). São Paulo: Edições Loyola, 2013.
- BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. **Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências**. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 26 jun. 2014, Edição Extra.

- BRASIL. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Anual Contínua – 2º trimestre 2019**. Brasília, DF, 2019.
- CASTILHO, M. A.; TONUS, L. H. O Lúdico e sua importância na educação dos jovens e adultos. **Synergismus Scientyfica**, v.3, n. 2-3, 2008.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Currículo em Movimento do Distrito Federal - Educação de Jovens e Adultos**. Brasília, DF, 2013.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Diretrizes Operacionais da Educação de Jovens e Adultos**. 2ª edição. Brasília, DF, 2021.
- DISTRITO FEDERAL. Lei nº 5.499, de 14 de julho de 2015. Aprova o Plano Distrital de Educação – PDE e dá outras providências. **Diário Oficial do Distrito Federal**. Brasília, DF, 2015.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários a prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia**. São Paulo: Atlas, 2001.
- LUDKE, M. **Pesquisa em educação**: abordagem qualitativa. São Paulo: EPU, 2008.
- RAMOS, R. L. **Formação de educadores para uma prática pedagógica lúdica**: pode um peixe viver fora d'água fria. Tese (Doutorado em educação). Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, 2003.
- SOARES, L.; GIOVANETTI, M. A.; GOMES, N. L. (Orgs.). **Diálogos na Educação de Jovens e Adultos**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.