

EDUCAÇÃO  
DE JOVENS  
E ADULTOS

## **\* O QUE É EJA**

EJA é a sigla da Educação de Jovens e Adultos, uma modalidade de ensino destinada ao público que não completou, abandonou ou não teve acesso à educação formal na idade apropriada.

A EJA é popularmente conhecida como supletivo. Criada pelo Governo Federal que perpassa todos os níveis da Educação Básica do País.

## **\*QUAL PÚBLICO-ALVO DA EJA**

Jovens e Adultos que não concluíram ou frequentaram o ensino regular em idade apropriada, e compreendida pelas regras da escolaridade Universal obrigatória determinada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.



## **\* O QUE OS DOCUMENTOS OFICIAIS (Constituição Federal, Lei de Diretrizes e Bases, Plano Nacional de Educação) FALAM SOBRE A EJA:**

A idade mínima para matrícula em cursos de EJA e para inscrição e realização de exames de conclusão de EJA do Ensino Médio (3 segmento) é de 18 (dezoito) anos completos. E a modalidade de ensino deve ser oferecida gratuitamente pelo Estado a todos os que não tiveram acesso na idade própria.

## **\* QUAIS SÃO AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DO PLANEJAMENTO E AVALIAÇÃO PARA EJA:**

Na EJA, a avaliação deve buscar a inclusão do educando, a valorização do Ser Humano, dando ao processo de aprendizagem mais produtividade e tornando as aferições melhor aceitáveis do ponto de vista do alunado. Políticas voltadas para a EJA exigem projetos pedagógicos que realmente entendam a população em questão.

## **\* COMO É O PROCESSO DE DEFINIÇÃO DE CONTEÚDOS PARA EJA:**

- Ensino Fundamental, com as matérias de, Língua Portuguesa, Ciências, Matemática, Inglês, Artes, Educação Física, História e Geografia.

- Ensino Médio, abordando por fim, História, Sociologia, Filosofia, Língua Portuguesa, Inglês, Artes, Educação Física, Ciências, Matemática, Química e Física. E assim contando com uma excelente aprendizagem.



## **\* QUE MATERIAIS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS PODEM SER UTILIZADOS NO EJA:**

Material didático, como por exemplo; os cadernos de atividades, os diagramas, os jogos educativos, os materiais de áudio e vídeo, os cartazes e livros de leitura.

