

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: RELATO DA ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE JOGO SOBRE RESÍDUOS SÓLIDOS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL II

Juliana Targino Gomes<sup>1</sup>  
Maiara Gabrielle de Souza Melo<sup>2</sup>  
Lucyana Sobral de Souza<sup>3</sup>

## INTRODUÇÃO

Os jogos podem ser considerados um ambiente propício para a construção do conhecimento, na medida em que funcionam como um recurso facilitador no processo de ensino-aprendizagem, despertando o interesse do aluno e possibilitando novas descobertas. Nesse sentido, o presente trabalho tem por objetivo descrever o processo de elaboração de um jogo didático sobre a temática resíduos sólidos e analisar a sua aplicação em uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental II. O jogo foi elaborado por estudantes do curso de licenciatura em Ciências Biológicas e aplicado na turma do 6º ano da Escola Municipal Plácido de Almeida, localizada em Cabedelo - Paraíba, no ano de 2022.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza que no decorrer do Ensino Fundamental - Anos Finais, os alunos se deparam com desafios mais complexos, especialmente devido à necessidade de compreender as distintas formas de organização do conhecimento relacionadas às diversas disciplinas (Brasil, 2018). Dessa maneira, considerando essa maior especialização, torna-se crucial dar novos significados às aprendizagens adquiridas durante o Ensino Fundamental - Anos Iniciais, dentro do contexto das diferentes áreas, com o objetivo de promover o aprofundamento e a ampliação do repertório dos estudantes.

De acordo com Melo (2012) o ensino de ciências é marcado por vários entraves, sendo o principal deles o desinteresse dos alunos por esse conteúdo, que é acarretado pela falta de atividades práticas e materiais didáticos deficientes de conteúdo, além das aulas terem vários termos complexos para serem decorados, deixando as aulas muito exaustivas.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura de Ciências Biológicas do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, [juliana.targino@academico.ifpb.edu.br](mailto:juliana.targino@academico.ifpb.edu.br);

<sup>2</sup> Professora do IFPB, campus Cabedelo. Doutora em Engenharia Civil. Pós doutorado em Desenvolvimento e Meio Ambiente - UFPE. [maiara.melo@ifpb.edu.br](mailto:maiara.melo@ifpb.edu.br);

<sup>3</sup> Professora do IFPB, campus Cabedelo. Doutora em Educação - UFRN. [lucyana.souza@ifpb.edu.br](mailto:lucyana.souza@ifpb.edu.br);

Nesta perspectiva, é importante ressaltar a importância da ludicidade, sabendo que o jogo obtém um espaço importante como instrumento possível de conhecimento, na medida em que propõe entusiasmo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, auxilia na formação de novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (Campos *et al.,s.d.*, p.48).

Cabe lembrar que o uso do jogo deve ser bem compreendido e aplicado de forma consciente, para que o propósito seja alcançado, utilizando a atividade didática como diagnóstico para que o aluno se torne mais ativo no processo de aprendizagem.

Antunes (1998) exalta que o estágio do desenvolvimento cognitivo é o processo de ampliação da capacidade de um ser humano de processar informações, o que envolve, habilidades perceptivas, aprimoramento da linguagem e demais aspectos relacionados ao amadurecimento do cérebro em crianças de 6 até os 12 anos de idade e uma das principais características desses discentes é agitação e desenvolvimento mental e corpóreo, nesse sentido, o ato de brincar é da natureza das crianças.

É importante destacar que o jogo foi aplicado numa turma do 6º ano do Ensino Fundamental II, reafirmando o aprendizado. O estudo demonstrou que os jogos podem ser integrados ao ambiente escolar como uma abordagem criativa, oferecendo uma alternativa envolvente para os estudantes. Os resultados enfatizam que estratégias lúdicas bem planejadas têm o potencial de aprimorar a aquisição do conhecimento. Dessa forma, o estudo destaca a importância de reconhecer os jogos didáticos como uma ferramenta valiosa no processo de construção do conhecimento.

## **METODOLOGIA**

O jogo “Coleta interativa” foi desenvolvido sobre a temática de resíduos sólidos com a finalidade de ser aplicável em uma oficina pedagógica no ensino fundamental II para desenvolver o estímulo e interação da turma como um todo. Foi abordada a importância de realizar a coleta seletiva pois, assim contribuimos para o reaproveitamento e a reciclagem dos resíduos sólidos, separando os materiais sendo papel, plástico, metal, vidro, orgânico, sempre que possível.

O jogo relaciona-se com os seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) descritos na Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU, 2015): 03-Saúde

e Bem-estar; 04- Educação de qualidade; 12- Consumo e produção responsáveis; 14- Vida na água.

Além disso, pauta a seguinte habilidade da BNCC: (EF06CI04) - Associar a produção de medicamentos e outros materiais sintéticos ao desenvolvimento científico e tecnológico, reconhecendo benefícios e avaliando impactos socioambientais, com o objetivo de sensibilizar os alunos sobre a importância do descarte correto dos resíduos.

Para o jogo, foi elaborado: Texto para debate; quatro cestos de lixo, feitos de papel ofício com o símbolo da coleta seletiva; quinze cartões de perguntas, feitos com cartolina dupla face e papel ofício; foi coletado resíduos antes de iniciar a oficina pedagógica para utilizarmos durante o jogo.

Nessa abordagem, a criatividade, a sensibilidade, a alegria e o comprometimento do educador desempenham um papel fundamental. Na oficina pedagógica, educadores e alunos colaboram juntos na construção do conhecimento, atuando como co-criadores (Figueirêdo *et al*, 2006).

Posteriormente o jogo foi aplicado em turma do 6º ano da Escola Municipal Plácido de Almeida, localizada em Cabedelo - Paraíba, no ano de 2022, por meio de uma oficina pedagógica.

De acordo com Figueirêdo *et al* (2006) as oficinas pedagógicas são conduzidas em várias etapas. Inicia-se com uma dinâmica de recepção e integração, que visa promover o conhecimento mútuo e a interação entre os participantes. Em seguida, ocorre a exploração de um tema específico de interesse do grupo, com o objetivo de refletir sobre sua relação com a realidade nos níveis individual, grupal e coletivo.

Esta atividade compreendeu dois momentos: primeiro foi realizada a apresentação e debate sobre o tema resíduos sólidos a fim de estimular a interação da turma e trazer reflexões socioambientais; posteriormente, a turma foi dividida em duas equipes, que deveriam colocar os resíduos nos cestos identificados com as cores referentes à coleta seletiva (azul, verde, vermelho e amarelo).

Após este momento, os alunos escolheram cartões com perguntas previamente elaboradas sobre o assunto para responder e discutir com a turma. Ao final do jogo venceu a equipe que mais pontuou.

Exemplo das perguntas:

- Quais são as vantagens e desvantagens da incineração?
- O que é aterro sanitário?

-Qual a diferença de lixo e resíduos?

-Para onde vão os lixos dos hospitais?

Ao final da dinâmica foi realizada uma discussão e reflexão sobre o conteúdo abordado. Explicou-se que a correta gestão de resíduos sólidos está relacionada à saúde pública, já que resíduos mal gerenciados podem causar problemas de saúde. Além disso, incentivar a coleta seletiva é uma maneira de preparar as pessoas para um futuro mais sustentável, onde a preservação do planeta é essencial.

Figura 01: Cartões com perguntas



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Figura 02: Cestos para a coleta seletiva



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente foi realizado um debate explicando o que são resíduos sólidos e por que eles são importantes. Com isso, os alunos puderam compreender melhor como os resíduos afetam a natureza e a biodiversidade, incentivando a preservação ambiental desde cedo. Ao entenderem a importância da coleta seletiva, os estudantes podem contribuir para a redução dos resíduos, reutilizando materiais e evitando o desperdício.

Em seguida a turma foi dividida em grupos pequenos para facilitar a participação de todos. Assim, 24 alunos participaram do jogo, cada equipe fez a separação dos resíduos em suas respectivas lixeiras. Realizar a coleta seletiva sensibiliza as crianças, para que criem uma consciência ambiental tornando-as mais responsáveis em relação ao meio ambiente.

Consideramos que a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos são facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica, pois os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida, resultando em um aprendizado significativo. (Campos *et al*, *s.d.* p 48).

As cores da coleta seletiva em conjunto com a ludicidade torna o aprendizado mais envolvente e memorável que segundo Rosa (2015) o aspecto lúdico atua como um vínculo

entre estudantes e educadores, permitindo no ambiente escolar uma ampla gama de oportunidades de aprendizado que vão além das abordagens tradicionais, como a instrução direta no quadro e a simples anotação no caderno.

Para finalizar o jogo, os alunos escolheram envelopes onde continham cartões de cores diferentes, para responder às perguntas previamente elaboradas, cada cor de cartão possuía uma pontuação: vermelho 5 pontos, verde 10 pontos. Venceu o jogo a equipe que mais pontuou.

Compreendeu-se que o jogo estimula o interesse do aluno em participar e vontade de aprender mais, pois, ao final da aula os alunos identificaram através das cores o que representava cada lixeira, ficando claro para eles a importância de fazer a coleta seletiva, separar lixos orgânicos para fazer adubos e compreenderam a diferença entre resíduo e lixo, sabendo que o lixo vai para a incineração, onde são queimados e viram cinzas.

Dessa forma, é importante destacar o lúdico como uma ferramenta de aprendizagem e analisar como potencializar seus resultados, assim Figueirêdo *et al* (2006) traz muitas contribuições na visão do educador através dessa metodologia dialógica e participativa para sua formação humana e profissional:

Por oficina eu entendo um espaço de aprendizagem, troca de saberes, onde a partir de atividades lúdicas, as pessoas podem expressar sua opinião a respeito de determinada temática que esteja sendo trabalhada. É complementar a aprendizagem de forma participativa, onde não existe um educador que sabe, que domina o conhecimento, mas existe uma troca de saberes, por parte do educador e educando. (Roberto, Educador, *apud* Figueirêdo *et al*, 2006)

A experiência lúdica aperfeiçoa o aprendizado dos alunos, fazendo com que eles compreendam melhor os conceitos científicos e promovam a colaboração do trabalho em equipe, socialização e engajamento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Notou-se que os alunos tiveram bastante interesse na oficina pedagógica, pois eles foram participativos e interativos na execução do jogo, incluindo alunos com deficiência, cuja participação nas aulas exige práticas de ensino diferenciadas. Compreendeu-se que o jogo estimulou a curiosidade e o interesse do aluno em participar, além de torná-lo ativo no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Educação ambiental, Atividade lúdica, Atividade interdisciplinar.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13<sup>a</sup> ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CP n. 1, de 18 de Fevereiro de 2002**. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena. Brasília, DF, 2002.

CAMPOS, L.M.L., BORTOLOTO T.M., FELÍCIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia**: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Disponível em: <file:///C:/Users/PC/Downloads/aproducaodejogos.pdf>. Acesso em 10 out. 2023.

FIGUEIRÊDO, M. do A. C *et al.* Metodologia de oficina pedagógica: uma experiência de extensão com crianças e adolescentes. **Revista Eletrônica Extensão Cidadã**, [S. l.], v. 2, 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/extensaocidada/article/view/1349>. Acesso em: 10 out. 2023.

MELO, E. A *et al.* A aprendizagem de botânica no ensino fundamental: Dificuldades e desafios. **Scientia Plena**, [S. l.], v. 8, n. 10, 2012. Disponível em: <https://www.scientiaplenua.org.br/sp/article/view/492>. Acesso em: 10 out. 2023.

ROSA, S. V. R. **Ludicidade no ensino de ciências**. São Gonçalo, 2015. Disponível em: <https://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/131016/svrr.2015.pdf>. Acesso em 10 out. 2023.