



**O USO DE JOGOS LÚDICOS A PARTIR DE MATERIAIS RECICLÁVEIS
PARA ALFABETIZAÇÃO E A PRÁTICA DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO
AMBIENTE ESCOLAR**

***THE USE OF PLAYFUL GAMES FROM RECYCLABLE MATERIALS FOR
LITERACY AND THE PRACTICE OF ENVIRONMENTAL EDUCATION IN THE
SCHOOL ENVIRONMENT***

José Caio

josecaio296@gmail.com

Inglyds Jaiana

inglyde_lima@gmail.com

RESUMO

O presente artigo teve como objetivo a verificação da alfabetização e a prática da Educação Ambiental, com um grupo de discentes das séries iniciais do Fundamental I, através da utilização de jogos lúdicos, fundamentados a partir de materiais recicláveis. Enfatiza-se neste documento a Educação Ambiental enquanto fator exponencial, correlacionado a pedagogia e a erudição em licenciatura em letras (português) como fatores de êxito. Tem-se enquanto público de pesquisa os estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental I, de uma instituição de ensino da esfera municipal, localizada no município de Marechal Deodoro -AL. No trabalho em questão, aplica-se a alfabetização e a coleta de materiais reutilizáveis, despertando o pensamento e comportamento ambientalmente correto. Destacando, a importância da reciclagem e da reutilização no âmbito escolar. A metodologia empregada no estudo evidenciado, consistiu em uma revisão bibliográfica de literatura, de caráter descritivo. Acentua a efetividade dos jogos lúdicos apresentados, após sua aplicabilidade como instrumento de ensino na prática da docência, resultando no avultamento do nível de aprendizagem dos educandos, elevando seu interesse e participação nas temáticas apresentadas, e estimulando a responsabilidade ambiental. Tonando-se o espaço pedagógico prazeroso, higienizado e sustentável.

Palavras-chaves: *Zea mays* L.; Produtividade; Semiárido; Nordeste; Sequeiro.

ABSTRACT

The article aimed to assess literacy and implement Environmental Education with early-grade students through the use of playful games based on recyclable materials. The document emphasizes Environmental Education as an exponential factor, correlated with pedagogy and erudition in Portuguese language teaching as success factors. The research focused on early years students in a municipal educational institution in

Marechal Deodoro, AL. The study involves literacy and the collection of reusable materials, promoting environmentally correct thinking and behavior. It highlights the importance of recycling and reusing in the school context. The methodology employed in the study consisted of a descriptive literature review, emphasizing the effectiveness of the presented playful games as teaching tools. Their application in teaching practice resulted in an increased level of student learning, heightened interest, and participation in the presented topics, stimulating environmental responsibility and creating an enjoyable, sanitized, and sustainable educational environment.

Keywords: Learning. Awareness. Nature. Reuse. Sustainability.

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização refere-se a uma jornada crucial na vida de cada indivíduo, marcando o ponto de partida para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Este processo oportuniza a aproximação do conhecimento, permitindo-lhes o desenvolvimento de suas ideias, compreendendo o mundo de maneira absoluta. Em conformidade com Leal *et al.* (2008), define-se alfabetização como processo de apropriação do sistema alfabético de escrita e letramento, o exercício de inserção e participação na cultura escrita. Dessa forma, torna-se necessário que a escola ofereça aos discentes, desde os primeiros anos de escolarização, oportunidades de contato com a leitura e a escrita, como práticas sociais revestidas de significado, nas quais se busca a interação com o outro.

Relaciona-se a conceituação de alfabetização à incorporação do letramento ao campo da educação brasileira. O termo letramento desperta objeções relativamente a sua conceituação e proposta, que surgiu na década de 80, mas pode ser considerado bastante atual no campo da educação brasileira. Devido a recente inserção no sistema educacional brasileiro, essa temática tem levantado uma grande discussão por diferentes autores nos diversos meios acadêmicos. Em harmonia com Terra (2013), em sua acepção mais genérica, pode-se dizer que o campo de estudo referido ao letramento, preocupa-se fundamentalmente com investigações sobre a escrita, seus usos, suas funções e seus efeitos, tanto para o indivíduo, quanto para a sociedade.

Em face do exposto, é essencial que a escola venha oferecer recursos necessários para o melhor aproveitamento intelectual e físico de seus alunos. Os docentes precisam inovar seus métodos de ensino, para garantir a adaptação e evolução do nível de aprendizagem de seus discentes. Desenvolvendo metodologias que possam induzir o interesse e a participação dos educandos, aos assuntos

propostos em sala de aula. Respeitando as particularidades e limitações de cada indivíduo.

A utilização do lúdico como um recurso metodológico para auxiliar na aprendizagem das crianças, especificamente na alfabetização infantil, transforma-se em uma ferramenta indispensável. No entanto, existe algumas restrições no uso desta ferramenta, que segundo Soares (2010), os jogos precisam ser rigorosamente estudados e analisados para serem de fato eficientes, porque aqueles que são ocasionais, e que não passam pela experimentação e pesquisa, são ineficazes. Ao mesmo tempo, uma quantidade exagerada destes, sem que estejam devidamente associados aos conteúdos e aos objetivos dentro da aprendizagem, também não tem nenhuma valia.

Por conseguinte, a incorporação do lúdico no ambiente escolar, mostrou-se eficaz conforme diversos autores. Devido a isso, introduziu-se a prática metodológica interligado a Educação Ambiental (EA). De acordo com Barbosa (2010), ao inserir a EA no cotidiano escolar, o Estado mostra sua preocupação com a sustentabilidade, a preservação, e a conservação dos biomas, por meio de políticas educacionais que capacitam os sujeitos a pensarem e agir criticamente sobre os problemas ambientais locais, regionais, nacionais e mundiais. O presente artigo propõe-se demonstrar a capacidade dos jogos lúdicos, utilizando-se materiais reciclados no espaço pedagógico, projetando auxiliar na prática da alfabetização de alunos do fundamental I, que apresentam complexidades em seu processo evolutivo de aprendizagem, estimulando a prática da EA e a viabilização da incorporação de práticas sustentáveis no âmbito educacional. Enfatizando a junção da pedagogia, licenciatura-letras português e da gestão ambiental.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 ALFABETIZAÇÃO

O conceito de alfabetização é um termo amplo, e abrange diversas teorias, técnicas e definições. Em virtude da abrangência empregada na temática abordada, para melhor compreensão, discute-se alguns conceitos, características e particularidades sobre o assunto em questão. Em concordância com Soares (2017),

define alfabetização como um conjunto de procedimentos, que fundamentados em teorias e princípios, orienta a aprendizagem inicial da leitura e da escrita. Que tem por objetivo, conduzir o sujeito por meio de procedimentos, que estimulem e orientem as operações cognitivas e linguísticas, que progressivamente, conduza a uma aprendizagem bem-sucedida de leitura e escrita.

Posto isso, é notório a importância da alfabetização para o desenvolvimento de qualquer ser humano, independente do ambiente que ele venha estar inserido. Conseguir desenvolver a leitura e a escrita, significa se conectar ao mundo. Se tratando do ambiente escolar, a alfabetização é uma das etapas mais cruciais na trajetória acadêmica, de modo que, uma criança alfabetizada, conseguirá com mais facilidade, superar suas dificuldades em relação aos conteúdos que vão serem trabalhados no decorrer de toda sua jornada escolar. A alfabetização é um conjunto de habilidades, que acontece no decorrer do desenvolvimento do indivíduo, para que ele possa através dessa, decodificar, compreender e utilizar o sistema de símbolos utilizados por uma cultura, e assim, aprender a ler e escrever figuras, representados por alfabeto, números e ícones visuais (Pizarro, 2012).

No ambiente escolar, a alfabetização deve acontecer concomitantemente ao letramento, que se caracteriza como o uso social da leitura e da escrita, que já está de certa forma, adquirido pelo educando. Essa inserção do letramento se inicia antes da alfabetização propriamente dita. O indivíduo interage socialmente com as práticas de letramento no seu mundo social, pois já convive e participa da sociedade e traz um conhecimento adquirido no cotidiano, o que se relaciona com o conhecimento científico, que o torna capaz de compreender e dominar a leitura e a escrita (Soares, 2017).

2.2 LETRAMENTO

A busca por uma definição única ao termo letramento, parece ser algo complexo, uma vez que se trata de um conceito amplo e enigmático. O letramento está diretamente relacionado ao ensino da leitura e escrita. Algumas pessoas até podem serem alfabetizadas, aprendem a ler e escrever, porém, não necessariamente incorporam a prática da leitura e da escrita. Letramento é o resultado da ação de

ensinar ou aprender a ler e escrever. É a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo, como consequência de ter se apropriado da escrita (Soares, 1998).

Na escola, o sujeito se desenvolve e adquire novos conhecimentos com base na percepção iniciada antes do estudo formal, quando vivencia constantemente os usos sociais da escrita. Assim, o letramento focaliza os aspectos sociais da aquisição de um sistema escrito por uma sociedade. Define as práticas de letramento, como consequência da necessidade de destacar e claramente configurar, nomeando-os, comportamentos e práticas de uso do sistema de escrita, em situações sociais em que a leitura ou a escrita estejam envolvidas (Soares, 2017).

De acordo com Kleiman (1995), outras agências de letramento, como a família, a igreja, a rua, lugar de trabalho, mostram orientações de letramento muito diferentes, como por exemplo, a leitura de livros antes de dormir, leituras de caixas de cereal, de sinais de trânsito, de propagandas de TV e até mesmo a interpretação de jogos e brinquedos. A vista disso, conforme Soares (1998), podemos definir o letramento como algo que está presente em nosso cotidiano. É o uso da escrita para se orientar no mundo, nas ruas, para receber instruções, até mesmo na simples leitura de um conto de fadas antes de dormir. Letramento é descobrir a si mesmo, pelo uso da leitura e pela escrita.

Refletindo sobre os significados de letramento, Tfouni (2010), sugere que não pode haver a redução de sua acepção ao significado de alfabetização e ao ensino formal. Para autora, letramento é um processo mais amplo que a alfabetização, e que deve ser compreendido como um processo sócio-histórico. Relacionando assim, o letramento com o desenvolvimento das sociedades.

Vale ressaltar, que existem situações sociais em que o letramento não está associado à escolarização, e os níveis de letramento social e acadêmico entre os indivíduos, são diferentes, já que apresentam um histórico social distinto. Em algumas situações, o indivíduo já apresenta um repertório de letramento mesmo sem nunca ter frequentado uma escola (Street, 2014).

2.3 JOGOS LÚDICOS

Em conformidade com Pereira (2009), o jogo pode ser caracterizado por uma atividade na qual apresenta uma meta a ser alcançada pelos seus respectivos

participantes, que na maioria das vezes, participam por prazer, ao invés de focar na competição e na vitória. É comandado por regras preestabelecidas ou até mesmo improvisadas, e tem como elemento motivacional, o entretenimento, seja ele através da participação, ou mesmo da disputa entre jogadores. Junto a isso, a utilização de jogos lúdicos para prática da alfabetização, está relacionada a participação e o despertar do interesse do aluno em executar o que está sendo proposto através do jogo, de maneira mais leve e divertida. Atribuindo o saber, com o brincar.

Kishimoto (1993) afirma que os jogos foram transmitidos de pais para filhos, de maneira que a tradicionalidade e universalidade dos jogos, tem como base, o fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e Oriente, brincavam de amarelinha, empinar papagaios, e arremesso de pedrinhas. Até os dias atuais, crianças fazem quase da mesma maneira. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração, por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. É importante destacar, que o jogo deve haver um objetivo, de forma clara e concreta.

Em vista disso, segundo Piaget (1967), o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. Através dele, se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação, e finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos, como emocionais.

2.4 O LÚDICO

Em harmonia com Almeida (2009), o lúdico tem sua origem na palavra latina ludus, que quer dizer jogo. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo, ou seja, sem um objetivo definido. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que, a definição deixou de ser o

simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência, a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança, e até mesmo o jovem, opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo, ela não é lúdica, não é prazerosa (Neves, 2005).

Sabe-se que o brincar é algo imprescindível na infância de uma criança, uma atividade natural, espontânea e necessária. Em conformidade com Luckesi (1994), são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, ações vividas e sentidas. Assim, ao observar uma criança desde seus primeiros meses de idade, nota-se, que o brincar faz parte de seu cotidiano. Primeiramente, com seu próprio corpo, na relação de descoberta, e depois com tudo que estiver ao seu alcance, sempre como objeto de descoberta e desenvolvimento.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Deste modo, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar (Brasil, 2007).

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira, o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser algo interessante, e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade (Kishimoto, 1994). Obtendo assim, um maior aproveitamento, evoluindo de forma significativa seu nível de aprendizagem.

2.5 A EDUCAÇÃO AMBIENTAL NAS SÉRIES INICIAIS

Estamos cientes dos avanços expressivos da deterioração dos recursos naturais por todo planeta. De maneira que é perceptível e sentido, as consequências dessa degradação contínua, ano após ano. Sendo necessário, condutas perspicazes para impedir uma catástrofe ainda maior. Em vista disso, estabeleceu-se diretrizes,

como a da EA, na qual é assegurada pela Lei nº 9.795 de Abril de 1999, a qual estabelece em seu art. 1º: Entendem-se por educação ambiental, os processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade, constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade. Frente ao exposto, se enxerga a necessidade da inserção da EA no âmbito escolar, para iniciar o pensamento ambientalmente correto por parte destas crianças.

A iniciativa para inserir a EA no ambiente escolar, visa expor o conhecimento a respeito dos problemas ambientais do próprio contexto escolar no qual se está inserido. Partindo disso, torna-se necessário que o aluno tenha em mente, que estamos ligados diretamente com as causas negativas e positivas na qual ocorre no meio ambiente. Tendo consciência de que nossas atitudes e hábitos diários, interage de maneira direta, com todas as formas de vida existentes na natureza, podendo sofrer influências propicia ou não.

De acordo com o Ministério do Meio Ambiente, a educação ambiental pode ser compreendida como os processos de construção de valores sociais, conhecimentos destinados à preservação e uso dos recursos naturais com consciência, gerando assim qualidade de vida e o salvamento das espécies. De maneira que, a Constituição Federal de 1988, em seus direitos, estabelece no inciso VI do artigo 225, a necessidade de promover a educação ambiental em todos os níveis de ensino e a conscientização pública para a preservação do meio ambiente. A prática da EA com crianças do Fundamental I, pode ser um fator contribuinte para uma mudança significativa no comportamento dos seres humanos. Despertando assim, hábitos e atitudes saudáveis para o meio ambiente. Dando um passo importante para a sustentabilidade ambiental, e uma maior importância em conservar e preservar nossos recursos naturais, como fauna e flora.

A Educação Ambiental é uma disciplina bem estabelecida, que enfatiza a relação do homem com o ambiente natural, as formas de conservá-lo, preservá-lo e de administrar seus recursos acertadamente (UNESCO, 2005). Dessa maneira, incluir a EA no contexto escolar, pode-se preparar que cada indivíduo possa exercer sua cidadania, possibilitando a ele, uma participação efetiva nos processos sociais, culturais, políticos e econômicos, relativos à preservação do verde no nosso planeta,

que se encontram de certa forma em crise, necessitando de recuperação urgente. Partindo das circunstâncias citadas anteriormente, a EA desperta diversos horizontes na vida de quem a prática. Desenvolvendo costumes benéficos a toda natureza.

Com a implementação da EA no âmbito escolar, tratando-se de crianças, a capacidade e facilidade de compreensão ao que está sendo proposto, haverá uma maior facilidade, em relação a jovens e adultos, no qual já existe um pensamento formado. O próprio ambiente escolar será beneficiado com as práticas pontuais da EA, de modo que, quando aplicada, os efeitos da conscientização poderão ser notórios, com a melhoria do espaço educacional. Havendo uma redução significativa no descarte incorreto de lixo e no desperdício de água e luz.

3 METODOLOGIA

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO

A metodologia empregada neste trabalho, consistiu em uma revisão bibliográfica de literatura, de caráter descritivo, que visa identificar informações que irão servir de referências para a temática abordada. Portanto, é um conjunto de conhecimentos humanos, encontrados em diversas obras, e que sua finalidade é conduzir o leitor a determinado assunto, e proporcionar o entendimento das informações coletadas. (Fachin, 2003).

O projeto em questão, tem como objetivo principal, a alfabetização infantil e o estímulo da Educação Ambiental nas séries iniciais da Escola Municipal Dr. Cláudio Roberto da Costa Santos, situada às margens da rodovia Edval Lemos, no povoado Pedras, zona urbana do município de Marechal Deodoro – Al. A unidade educacional oferece o grau de escolaridade do Ensino Fundamental I e II, e atualmente atende 611 alunos, divididos em dois períodos, matutino e vespertino.

Os anos iniciais do fundamental, conforme o artigo 32 de nº 9394/1996, Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), do Brasil, constitui na formação básica do cidadão. De maneira que, é necessário que o aluno tenha o domínio da leitura e da escrita, para o desenvolvimento e a capacidade de obter novos conhecimentos através destas habilidades.

3.2 COLETA DOS MATERIAIS

O lixo faz parte da vida do ser humano, ocasionando assim, danos ao meio ambiente. Poluindo rios, lençóis freáticos, aumentando o uso de recursos naturais e diminuindo a qualidade de vida das gerações atuais e futuras. No entanto, para que diversos materiais possam ser reaproveitados e reciclados, é importante que as pessoas tenham informações necessárias para separá-los de maneira adequada (Souza, 2015).

Perante o exposto, a primeira etapa deste projeto, resumiu-se na análise da composição residual dos materiais oriundos do descarte dos discentes após suas atividades alimentares, atentando-se para o volume gerado periodicamente. Posteriormente, definiu-se um ponto de descarte para os alunos realizem a separação adequada dos resíduos, com a segregação do resíduo orgânico e dos materiais recicláveis. De maneira que, confeccionou-se um ecoponto, estruturado mediante materiais reutilizáveis, revistas obsoletas, caixa de papelão e sobras de emborrachados, principiando a promoção da EA no espaço pedagógico.

Para que fosse possível o envolvimento direto dos discentes no que diz respeito a separação e o descarte correto dos resíduos recicláveis, utilizados na confecção dos jogos lúdicos, instalou-se um ecoponto no refeitório da instituição de ensino, juntamente as lixeiras disponibilizadas pela escola, que recebe uma grande diversificado de resíduos, não havendo a separação entre resíduo orgânico e o resíduo inorgânico.

3.3 CONFECÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS

O projeto em questão, teve seu foco voltado a alfabetização, e a conscientização das crianças, através de práticas pontuais da EA, reutilizando materiais que antes para esses alunos eram lixo, sem nenhum proveito, transformando-lhes, em objeto de ensino para prática da alfabetização, estruturados a partir de papelão e imagens retiradas de livros que seriam descartados, sem nenhuma serventia.

A utilização de jogos lúdicos a partir de materiais recicláveis, estimulam ainda mais o interesse na prática da Educação Ambiental. Despertando um pensamento

sustentável, estimulando uma percepção ambiental na proteção e conservação do meio ambiente. Tendo em mente, que toda atitude tomada, gera um impacto na natureza. O reaproveitamento de alguns materiais foi de extrema importância para confecção dos jogos.

Habitualmente, ligamos o conceito de alfabetização ao processo de aprendizagem da leitura e escrita, limitando a alfabetização apenas a matéria de Língua Portuguesa. No entanto, o termo alfabetização está incluso em outras disciplinas, como a matemática. De acordo com Souza (2010), define-se alfabetização matemática, como a ação inicial de ler e escrever matemática, isso significa, compreender e interpretar seus conteúdos básicos, bem como, saber expressar-se através de sua linguagem específica. Posto isso, confeccionou-se o Jogo do sobe 1, que tem por objetivo, ensinar os discentes a resolução de operações matemáticas com reserva ou reagrupamento.

Elaborou-se a Caixa de Alfabetização, que objetiva estimular a formação e a leitura de palavras, exercitando a coordenação motora fina. Para confecção dela, utilizou-se basicamente, uma caixa de papelão, sete garrafas PET e cinquenta tampinhas. Com a utilização de emborrachados e papel carbono, para decoração e brilhantismo do objeto utilizado.

3.4 APRESENTAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS AO CORPO DOCENTE E DIRETÓRIO

Para que o projeto pudesse ter viabilidade em sua implantação, foi necessário buscar o apoio aos membros responsáveis da escola. Os jogos lúdicos, foram devidamente apresentados ao corpo acadêmico: diretora, coordenadoras, professoras, psicopedagoga e as profissionais de apoio escolar (PAE), com o propósito de evidenciar a importância de inserir junto as crianças, em específico do Fundamental I, conteúdos relacionados ao meio ambiente, como a reutilização e reciclagem, tema abordado no presente artigo. Mostrando-lhes algumas propostas pedagógicas, que venham incentivar práticas ambientalmente corretas dentro da própria instituição de ensino. Sugerindo ao corpo docente, maneiras simples de abordar a EA na vida dos educandos, de forma leve e eficaz, com práticas pontuais,

objetivando a sustentabilidade ambiental no cenário escolar. Sugerindo-lhes, práticas sustentáveis, a serem realizadas no ambiente educacional:

- Consumo consciente de recursos como água e energia, utilizando placas educativas nos banheiros, bebedouros e salas de aulas;
- Abordagem de temáticas verdes;
- Instalação de ecopontos em locais estratégicos;
- Reaproveitamento dos materiais recicláveis através da separação e descarte correto dos resíduos;
- Horta coletiva, com participação direta dos discentes.

Disponibilizando assuntos de grande relevância ambiental, para que as (os) professoras (os) insiram em seus planos de ensino. Temas como a coleta seletiva, reciclagem, reutilização, preservação e conservação dos ecossistemas e sua importância para o funcionamento da vida em nosso planeta. São conteúdos que trabalhados de maneira correta e com periodicidade, apresentará resultados positivos, alcançando a conscientização dos alunos e respectivamente a mudança comportamental, com costumes e hábitos saudáveis intrinsecamente e extrinsecamente do espaço escolar.

3.5 SELEÇÃO DOS DISCENTES ESTABELECIDOS A PARTICIPAREM DO PROJETO

É de extrema importância, que o educador tenha o conhecimento do nível da escrita de seus discentes. A partir disso, desenvolver métodos diversificados, que possam extrair o melhor de cada um, atentando-se para as particularidades que cada aluno venha apresentar. Em harmonia com o clube do português (2022), os níveis de escrita, trata-se de um processo que obedece a uma linha evolutiva, que passa por quatro grandes níveis: pré-silábico, silábico, silábico alfabético e alfabético.

A escolha dos jogos lúdicos apresentados neste projeto, se deteve através do grau de objeção que cada jogo viesse oferecer aos estudantes. Se atentando para a condição de desenvolvimento que cada aluno apresenta em sala de aula. Os jogos lúdicos irão ser trabalhados por níveis, atendendo às particularidades exibida por cada indivíduo, em seu grau evolutivo de aprendizagem. Os jogos lúdicos apresentados, servirão como material didático de apoio, para professores e profissionais de apoio

escolar, auxiliando os alunos para uma maior evolução no seu grau de aprendizagem e conhecimento das abordagens ambientais.

A escolha dos alunos, submetidos a participarem do projeto, realizou-se a partir dos seguintes critérios:

- Dificuldade na assimilação dos conteúdos propostos em sala de aula;
- Desinteresse em assuntos referentes a escola;
- Dificuldade em administrar o tempo para executar suas atividades;
- Baixa evolução em seu nível de aprendizagem.

3.6 APRESENTAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS AOS DISCENTES

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. Pois, o brincar faz parte da rotina das crianças, vivenciando o próprio mundo. Em visto disso, os jogos elaborados foram apresentados aos discentes, para que os mesmos venham se habituarem e seguidamente iniciar o processo de alfabetização utilizando-se os jogos apresentados.

Seguidamente a familiarização com os jogos lúdicos expostos neste projeto, as profissionais pedagógicas, iniciarão a prática da alfabetização através destes jogos confeccionados a partir de materiais reutilizáveis. O objetivo é disponibilizar os jogos para servir de material pedagógico ao corpo docente da escola, visando melhorar o nível de ensino dos educandos.

4 RESULTADO E DISCUSSÕES

Sabe-se que introduzir proposições aplicadas ao meio ambiente, trata-se de um grande desafio na contemporaneidade. A abordagem de temáticas relacionadas a natureza quando apresentadas no espaço pedagógico, transfigura-se em um cenário ainda mais desafiador. O consumismo desenfreado, crises ambientais, a escassez dos recursos naturais, mudanças climáticas, são alguns fatores que tem passado despercebido pelos poderes públicos e grande parte da população. Devido a isso, entende-se da importância de se trabalhar a conscientização sobre a preservação e

conservação do meio ambiente, adquirindo hábitos mais saudáveis, projetando garantir recursos suficientes para atual e futuras gerações.

Inserir EA nas escolas é um fundamento indispensável por se tratar de um espaço educativo, que colabora diretamente para formação de valores, da convivência em sociedade e da aquisição do conhecimento. Destarte, a participação dos discentes de forma direta na coleta e separação dos materiais utilizados para confeccionar os jogos lúdicos, iniciou-se o aprendizado sobre a EA e ações sustentáveis no ambiente escolar. A coleta dos materiais com atuação objetiva dos estudantes, mostrou-se efetividade perante o elevado número de garrafinhas descartadas adequadamente no ecoponto disponibilizado. Fomentando a possibilidade para inserção de projetos futuros, voltados a coleta seletiva ou temas similares referentes ao meio ambiente nas unidades de ensino. A fixação deste projeto interveio diretamente na redução do descarte incorreto proveniente das atividades alimentares dos discentes.

Seguidamente a quantificação dos materiais coletados após anexação do ecoponto, obteve-se o valor de cinquenta e quatro garrafinhas recolhidas no primeiro dia de execução do projeto. A quantidade de garrafinhas coletadas variou no decorrer de cada dia, havendo oscilações em dias específicos, mas sempre mantendo um número significativo de garrafinhas descartadas diariamente. Destaca-se que não há uma quantia exata de garrafas a serem coletadas. Todo material é acondicionado e posteriormente distribuídos para as (os) profissionais de apoio escolar e professores para confecção de jogos e brincadeiras.

O material coletado durante a implantação do projeto, utilizou-se em diversas finalidades, confecção de jogos lúdicos, brincadeiras e projetos estudantis. Em função do alto número de resíduos recicláveis recolhidos, encaminhou-se grande parte desses materiais para cooperativa COOPEMAR, instituição responsável pela coleta dos resíduos recicláveis no município. Desta forma, todo material arrecadado neste projeto teve o reaproveitamento em sua totalidade.

Confeccionou-se ao todo, três jogos lúdicos, sendo eles: jogo forme as palavras, jogo do sobe 1 e a caixa de alfabetização. Estes jogos foram elaborados a partir da reutilização de diversos materiais reaproveitados no próprio ambiente escolar. Com o reaproveitamento de sobras de materiais utilizados em festividades anteriores da escola, para enfeitar os jogos, não havendo a necessidade da aquisição

de novos produtos, evitando a degradação dos recursos naturais e a geração de novos resíduos.

O presente projeto obteve grande êxito diante o interesse e comprometimento dos profissionais da educação. A pedagoga, Ariana, professora integrante do projeto Tempo de aprender, projeto do governo federal, que tem por objetivo a alfabetização abrangente em todo país. Participou de maneira direta deste projeto, utilizando com seus alunos, os jogos apresentados. A mesma, ressaltou a importância de se utilizar ferramentas lúdicas para prática da aprendizagem, e afirmou: - que foi muito útil, e maravilhoso de trabalhar com esse material. As crianças queriam a todo momento, ter a vez de enroscar a tampinha, para montar a palavra. Agradeço a gentileza de compartilhar com a turma do reforço escolar, esse material (comentário referente a caixa de alfabetização).

O estudo em questão, integrou-se, alunos dos 1º, 2º, 3º, 4º e 5º Anos, com faixa etária entre 6 e 12 anos. Totalizando cerca de 75 alunos submetidos aos jogos lúdicos apresentados. É importante afirmar, que os discentes selecionados neste projeto, são participantes do projeto de reforço, oferecido pelo governo e o município de Marechal Deodoro. Alunos que apresentam dificuldade em seu grau de desenvolvimento de aprendizagem. Evidencia-se que foram inseridos neste projeto, crianças atípicas, na qual, também obtiveram resultados positivos em relação a evolução de sua aprendizagem, atribuindo mais relevância para o projeto, e exercendo a prática da inclusão.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta manifesta, deteve-se na alfabetização a partir de jogos lúdicos, confeccionados a partir de materiais reutilizáveis, estimulando a Educação Ambiental e a prática da sustentabilidade no âmbito escolar. De maneira, que mostrou-se aos discentes, a importância de reciclar e reutilizar os resíduos gerados dentro e fora da escola. A participação direta dos discentes, na coleta e separação dos resíduos, iniciou-se um pensamento ambientalmente correto, estimulando a prática da Educação Ambiental internamente na instituição de ensino.

Produziu-se três jogos lúdicos, tendo como base materiais reutilizáveis, coletados na própria unidade educacional. O objetivo de se utilizar esses jogos, visa

o estímulo à prática sustentável e exercício da criatividade. Os jogos utilizados, mostrou-se eficaz após sua aplicação em sala de aula, evoluindo o nível de aprendizagem dos alunos submetidos a estes. Os discentes selecionados para esse projeto, foram todos aqueles que apresentavam um grau de dificuldade em compreender os assuntos abordados em sala de aula. Alunos que estão inseridos no projeto de reforço, realizado na própria instituição escolar. Os jogos apresentados, mostrou-se ser uma ferramenta eficaz, tornando parte do material didático para ser trabalhado em sala de aula. Atraindo e despertando o interesse dos educandos, em querer participar e aprender o assunto proposto pelo professor. Apresentando-se como ponto de partida para promoção da EA inserido no plano de ensino dos docentes.

A Escola Municipal Dr Cláudio Roberto da Costa Santos, torna-se a escola pioneira na implantação desse modelo de projeto em instituições educacionais no município de Marechal Deodoro. Sinalizando de forma positiva, a aplicação de futuros projetos voltados a área ambiental nas instituições educacionais.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**, 2009. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 13 jun. 2022.

BARBOSA, G.S. Olhares sobre a Educação Ambiental na escola: as práticas e as estratégias educativas de implementação. **Educação em foco**, Juiz de Fora, v. 14, n. 2, p.71-93, 2010. Disponível em: <http://www.ufjf.br/revistaedufoco/files/2011/10/Artigo-04-14.2.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2022.

BRASIL. Constituição Federal. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988. Acesso em: 19 ago. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: MEC, 2007. Acesso em: 16 jun. 2022.

BRASIL. Política Nacional de Educação Ambiental. **Lei 9.795/99**. Ministério do Meio Ambiente. Acesso em: 30 mar. 2022.

Clube do Português. **Níveis de escrita – pré silábico, silábico, e outros tipos**. Disponível em: <https://www.clubedoportugues.com.br/niveis-de-escrita/>. Acesso em: 12 abr. 2022.

FACHIN, O. **Fundamentos de metodologia**. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2003. Acesso em: 16 jun. 2022.

JUSBASIL – Art.32 Da Lei de Diretrizes e Bases – **Lei 9394/96**. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/art.32.da.lei.de.diretrizes.e.bases.lei.9394/96>. Acesso em: 11 fev. 2022

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. Ed. São Paulo: CORTEZ,1994. Acesso em: 17 jun. 2022.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes,1993. Acesso em: 15 ago. 2022.

KLEIMAN, A. **Os significados do letramento**. Campinas, Mercado das Letras: 1995. Acesso em: 19 jul. 2022.

LEAL, T. F; MENDONÇA, M; MORAIS, A.G; LIMA, M. B. **O lúdico na sala de aula: projetos e jogos**. Fascículo 5. *In*: BRASIL, Ministério da Educação. Pró-Letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. 2008. P. Acesso em: 13 abr. 2022.

LUCKESI, C. C. **O Lúdico na Prática Educativa**. Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, V. 23, nº 119/120, jul/out., 1994. Acesso em: 17 ago. 2022.

MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE. **Conceitos de Educação Ambiental**. Disponível em: <http://www.mma.gov.br>. Acesso em: 15 jun. 2022.

NEVES, L. O. R. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**, 2005. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico.html>. Acesso em: 16 jul. 2022.

PEREIRA, T. Reflexões sobre a potencialidade dos jogos eletrônicos nas aulas de língua inglesa: contribuições atingidas. **Anais** do I ENNINED: Encontro nacional de informática e educação. 2009. Disponível em: <https://www.inf.unoeste.br/ennined/2009/anais/ennined/A01.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2022.

PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Editora Record, 1967. Acesso em: 12 fev. 2022.

PIZARRO, E. M. B. **Jogo Digital: Um auxílio no processo de alfabetização**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012. Acesso em: 24 abr. 2022.

SOARES, Jiane Martins. **A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil**, 2010. Disponível em: <<http://planetaeducacao.com.br/portal/imagens/artigos/diario/ARTIGO%20JIAN%20JOGO1.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2022.

SOARES, M. **Alfabetização**: a questão dos métodos. São Paulo: Contexto, 2017. Acesso em: 14 jul. 2022.

SOARES, M. **LETRAMENTO** – um tema em três gêneros. 4 edição. Ceale. 1998. Acesso em: 19 ago. 2022

SOUZA, F.M. **Coleta Seletiva: Práticas na Escola Municipal João Gualberto da Silva**. Matinhos/PR. 2015. Acesso em: 17 ago. 2022.

SOUZA, N. V. **ALFABETIZAÇÃO MATEMÁTICA**: considerações sobre a teoria e a prática. Revista Marília – Unesp, 2010. Acesso em: 19 mar. 2022.

STREET, B. **Letramentos sociais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2014. Acesso em: 12 set. 2022.

TERRA, M. R. **LETRAMENTO & LETRAMENTOS**: uma perspectiva sócio-cultural dos usos da escrita. 2013. Acesso em: 27 ago. 2022

TFOUNI, L.V. **Letramento e Alfabetização**. 9 ed. São Paulo: Cortez, 2010. 103p. Acesso em: 24 jun. de 2022.

UNESCO. **Década da Educação das Nações Unidas para um Desenvolvimento Sustentável**. Brasília, Brasil, 120 p, 2005. Acesso em: 14 jun. 2022

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. SP, Martins Fontes 1987. Acesso em: 12 ago. 2022.