

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA FACILITADORA DE PRÁTICAS SUSTENTÁVEIS NAS TURMAS DE 3º E 4º ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA MANOEL MARIA CAETANO NO MUNICÍPIO DO CABO DE SANTO AGOSTINHO.

Ana Cecília Silva Rabelo ¹
Geovanna Layme Lins Barretto ²

RESUMO

O presente trabalho aborda a utilização do lúdico como facilitador de práticas sustentáveis, sensibilizando estudantes dos anos iniciais a conservação do ambiente em que vivem, levando o significado da coleta seletiva e sua importância no descarte correto do lixo, o que possibilita a existência de gerações sustentáveis. Os métodos adotados para a realização desta obra basearam-se em um levantamento bibliográfico teórico sobre práticas sustentáveis, com ênfase no destino final do lixo e em seguida foi produzido um jogo de cartões, abordando com imagens e dicas, formas de eliminar corretamente o lixo que produzimos. Com as etapas da pesquisa e produção do jogo concluídas, ocorreu uma intervenção metodológica nas turmas, a qual se deu em três momentos; no primeiro momento uma aula expositiva, no segundo momento a aplicação do lúdico, onde os estudantes jogaram em duplas; e, para finalizar, as turmas responderam a um questionário de satisfação. Foi possível observar o engajamento das crianças em todo o processo, bem como seu entusiasmo para participar e colaborar com seus pares na resolução dos problemas expostos no momento lúdico. Após a coleta das informações, através das respostas do questionário, constatou-se que o jogo proporcionou a aprendizagem de forma motivadora e prazerosa, o que demonstra a ludicidade como uma ferramenta eficaz no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade, Práticas Sustentáveis, Aprendizagem.

1 Especialista em Metodologia do Ensino do Centro Universitário Internacional- UNINTER, cecilia.q.ana@gmail.com;

2 Especialista em Ensino Interdisciplinar da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, geovannalayme@hotmail.com;