ATIVANDO METODOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: UTILIZANDO JOGOS DE GARRAFAS PET COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM PARA ESTUDANTES COM TEA NA ESCOLA MUNICIPAL HUGO GERDAU

Ellienay Maria da Silva Almeida(Psicopedagoga-UNIFACOL), Maridja Araújo de Melo (Especialista em Letras-UNIVISA)
Danilo ramos Cavalcanti (Pedagogo-Dr. Ciências biológicas-UFPE-Orientador)
Email: ellienay.941932@prof.educ.rec.br, maridjamelo05@hotmail.com, danilo.ramos@upe.br.

1.INTRODUÇÃO

A proposta pedagógica nasceu do compromisso com uma educação inclusiva, democrática e socialmente responsável, que reconhece as singularidades dos estudantes e valoriza práticas que promovam a aprendizagem significativa. Desenvolvida pela coordenação escolar em parceria com os professores da Escola Municipal Hugo Gerdau, a iniciativa teve como foco a criação e aplicação de jogos pedagógicos confeccionados com materiais recicláveis, articulando ludicidade, sustentabilidade e fundamentação teórica consistente. A confecção dos jogos, especialmente do alfabeto móvel produzido com garrafas PET recicladas, evidenciou que a criatividade aliada à intencionalidade pedagógica de poder transformar materiais simples em instrumentos potentes de aprendizagem. Nesse contexto, o jogo deixa de ser apenas um momento recreativo e passa a ocupar um espaço central de ferramenta metodológica ativa.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A confecção dos jogos, aconteceu com a reutilização de 130 minis garrafas PETs, arrecadadas por meio de campanha de doação realizada pelos próprios estudantes. Assim, foram desenvolvidas as seguintes atividades: “Sílabas nas Tampinhas”, “Formação de Palavras”, “Qual é a Letra?” e “Boliche das Letras” planejadas para favorecer o reconhecimento da escrita, a associação entre grafemas e fonemas, a ampliação do vocabulário e o desenvolvimento da coordenação motora e a interação social.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os participantes através do trabalho em equipe foram estimulados a desenvolver recursos pedagógicos inclusivos, ampliando as possibilidades de alfabetização e aprendizagem de estudantes com TEA por meio de estratégias concretas, acessíveis e sustentáveis. Assim, podendo estar aptos a planejar, confeccionar e aplicar jogos pedagógicos utilizando garrafas PET como recurso didático renovável e de baixo custo. Os participantes foram inseridos na realidade de ter dominio conceitual sobre o uso de jogos como estratégia metodológica ativa no processo de ensino aprendizagem.



Foto: Ellienay Maria da Silva Almeida

Desenvolveram também habilidades práticas para criar os puzzles, considerando os objetivos do conhecimento, a faixa etária e as necessidades específicas de cada estudante. Capacidade de adaptação Pedagógica integrando os recursos lúdicos às diferentes áreas do currículo e aos níveis de alfabetização. Postura sustentável e criativa, valorizando a reutilização de materiais recicláveis no contexto escolar além da base pedagógica para planejar e aplicar em sala ao menos uma proposta dentre as atividades que foram realizadas na formação e que estão pronta para utilização.

4. CONCLUSÃO

A realização da formação e a implementação dos jogos pedagógicos confeccionados com garrafas PET evidenciam que é possível promover uma preparação significativa, inclusiva e sustentável por meio de práticas simples, acessíveis e intencionalmente planejadas. A articulação entre fundamentação teórica, vivência prática e socialização de experiências fortaleceu o treinamento docente, ampliando o repertório metodológico dos participantes e consolidando o jogo como estratégia ativa no processo de ensino e aprendizagem. A utilização de recursos concretos, visuais e táteis mostrou-se especialmente eficaz para estimular o interesse, a autonomia e a participação dos discentes, respeitando seus diferentes níveis de suporte e estilos de aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS

AGUIAR, Serapião João. **Jogos para o ensino de conceitos: Leitura e escrita na pré-escola.** Campinas-SP. Papirus, p.17 e 20, 1999.

ARMENERA, V.A.; STRINGHINI,D., KUNKEL, M. E. **Transtorno do espectro autista(TEA)- manual para o professor de ensino superior** - São Paulo- Editora Dialética, 2022.

NUNES. PAULO. **Educação lúdica técnicas e jogos pedagógicos**. Edições Loyola, São Paulo, 11ªedição, p.29, p.31, 2003.

RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Bertrand Brasil-RJ-3ªedição, p.40, 2001.