

DOI: 10.46943/XI.CONEDU.2025.GT17.019

FABRICAÇÃO DE JOGOS DE SALÃO COM MATERIAIS RECICLÁVEIS

Duciene Bezerra da Silva Nunes¹

Thiago Akilla Isídio Ventura de Lima²

RESUMO

O presente projeto foi realizado por estudantes do 1º Ano do Ensino Médio da EREM Professor Aureliano Gonçalves dos Santos, com intuito de resgatar a prática e a vivência dos jogos de salão, que estão sendo esquecidos, ou em desuso, em função da proliferação e fortalecimento dos jogos eletrônicos, ocasionado pela globalização e artificialização do meio. Dessa forma, é possível notar que quando crianças e adolescentes jogam, atuam de forma lúdica, (re)significando suas ações, o que gera maior autonomia e fortalecimento cognitivo. A construção de jogos de salão atua como ferramenta de construção de conhecimentos ao que se refere à sustentabilidade, resolução de problemas e interação social. Para sua fabricação foram utilizados materiais reciclados como: tinta, palito de churrasco, canudos, cabo de vassouras, rolo de papel filme, pedaço de madeira compensado, papelão, pedaços de papel camurça, cartolina, pinces, cola quente, durex e lápis marcador. Os/as estudantes apresentaram interesse, animação e entusiasmo no decorrer dos trabalhos, como por exemplo, a utilização dos jogos nos intervalos e nas comemo-

1 Mestranda do Curso de Educação Física da Universidade de Pernambuco - UPE, duciene.bezerrasn@upe.br;

2 Graduado pelo Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco - UPE, thiago.akilla@upe.br.

rações realizadas pela escola como Dia dos Estudantes. Neste cenário, para realização do estudo, conduziu-se um estudo bibliográfico de caráter básico, fundamentado nos princípios da pesquisa bibliográfica, com uma investigação exploratória e qualitativa, com o objetivo de promover o aprimoramento de competências educacionais com os jogos de tabuleiro que o professor pode desenvolver em sala de aula com seus estudantes. Este resumo deverá ser o mesmo utilizado no formulário de submissão.

Palavras-chave: Ensino e Aprendizagem, Escola, Estudante, Jogos de Salão, Vivência.

INTRODUÇÃO

Os jogos trabalham elementos cognitivos, corporais e afetivos dos indivíduos, possibilitando a autonomia e compreensão do seu corpo, como também, de todos os segmentos e regras que o constituem. Levando a integração sociocultural, trabalho em equipe, cooperação e inclusão no ambiente no qual ele se desenvolve. Os jogos de salão, por sua vez, focam nas faculdades mentais por meio das estratégias e habilidades relacionadas à concentração, atenção, raciocínio lógico, tomada de decisões e elaboração de estratégias. Eles estimulam o pensamento crítico, a memória e a capacidade de antecipação, sendo excelentes ferramentas para o desenvolvimento intelectual e emocional.

Para Huizinga (1999 p. 7)

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito.

Por sua acessibilidade e capacidade de adaptação, os jogos de salão favorecem a participação de pessoas com diferentes perfis, seja qual for a idade, condição física ou nível de habilidade. Isso os torna ferramentas importantes tanto para a educação quanto para a promoção da inclusão social.

Segundo Prado (2019), os jogos de tabuleiro modernos, considerados uma categoria dentro dos jogos de salão, assumem papel relevante na educação ao favorecer a aprendizagem significativa, ao promover tanto o engajamento dos alunos quanto o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico e estratégico.

De acordo com Klopotova & Krupnova (2020), os jogos de tabuleiro podem ser empregados de forma eficaz com crianças no espectro autista para desenvolver habilidades de comunicação, tais como atenção ao

parceiro de jogo, espera da vez e articulação de perguntas, quando organizados como atividades estruturadas em ambiente educativo. Visto que, esses jogos promovem a inclusão dentro e fora da escola.

Partindo do supracitado, os jogos de salão estão presentes no âmbito escolar de forma cotidiana, surgindo desde dos primeiros intervalos do dia até os momentos livres entre as aulas, no qual os estudante sempre preferem ocupar a mente com jogos que trabalham o raciocínio lógico, estratégias e sorte. Porém, eles ganham um destaque especial nos Projeto de Jogos Interclasse, quando é colocado em prática, por meio da competição, toda experiência adquirida durante os momentos recreativos.

Contudo, algumas escolas apresentam a ausência de materiais pedagógicos que dão suporte a prática dos jogos de salão, ficando restrito muitas vezes ao “quarteto fantástico” termo utilizado entre os Profissionais da Educação Física para se referir ao Futebol, Futsal, Handebol e Voleibol, firmando assim, uma prática esportivista.

Apesar dos inúmeros desencontros entre o jogo e a educação escolar ao longo da história, é inegável a profunda ligação entre a criança e a atividade lúdica. O brincar representa não apenas uma forma de entretenimento, mas um meio de expressão, aprendizagem e desenvolvimento integral. Dessa forma, a presença do jogo no contexto escolar torna-se inevitável e necessária, pois contribui para a construção de saberes, a socialização e o estímulo à criatividade. (Somerhalder, Alves. 2011)

Essa questão leva a inovação e necessidade de acesso a novas perspectivas socioculturais, já que os jogos de salão, geralmente, ficam restritos a aristocracia, fazendo com que estudantes e professores fabriquem, por meio da reciclagem ou da reutilização, os seus próprios produtos como forma de democratizar e facilitar a participação de todos.

Os materiais utilizados para confecção desses jogos também surgem no dia a dia, encontrados tanto na escola como nas casas dos discentes, que começam a ver novas perspectivas até para uma tampa de garrafa que pode se tornar, por exemplo, uma peça de dama ou fubica. O que também promove a interdisciplinaridade da Educação Ambiental com

ações que vão para além dos muros da escola, já que a produção é levada para casa e utilizada pelos estudantes em seus momentos recreativos com amigos e parentes.

Alinhado ao desenvolvimento com sustentabilidade, uma das formas mais eficazes de transformar hábitos e atitudes depredatórias é por meio da Educação Ambiental, tanto nas escolas quanto em espaços comunitários. Nesse contexto, os jogos de salão se destacam como recursos lúdicos e interativos que facilitam a sensibilização sobre questões ambientais.

As premissas teóricas em torno do diálogo de saberes entre educação e meio ambiente, nas suas múltiplas dimensões e como campo teórico em construção, têm sido apropriadas de formas diferentes pelos educadores ambientais, que buscam uma nova transversalidade de saberes, um novo modo de pensar, pesquisar e elaborar conhecimento, que possibilite integrar teoria e práticas. (JACOBI, 2005, p. 243).

Durante a Semana do Meio Ambiente, surgiu a proposta de integrar a temática da Educação Ambiental às atividades pedagógicas da disciplina, resultando na concepção deste projeto. O objetivo central é promover a sensibilização ambiental e estimular a criatividade dos estudantes por meio da confecção de jogos de salão elaborados com materiais reutilizáveis.

Essa iniciativa, além de fomentar a reutilização de resíduos sólidos, contribui significativamente para o desenvolvimento da coordenação motora, da interação social, do trabalho em equipe e da valorização do ato de brincar de forma consciente e sustentável. Dessa maneira, o projeto articula Educação Ambiental e práticas lúdicas, oferecendo uma abordagem educativa acessível, prática e inclusiva.

Ao construir os jogos a partir de materiais recicláveis, os estudantes vivenciam, na prática, a importância da sustentabilidade e do reaproveitamento, compreendendo que pequenas ações podem contribuir para a proteção do meio ambiente.

Ao promover dinâmicas que envolvem raciocínio, cooperação e tomada de decisão, esses jogos estimulam o conhecimento e a com-

preensão dos sistemas naturais, evidenciando a conectividade e a interdependência entre os elementos que os constituem. Por meio de atividades como jogos de tabuleiro temáticos, cartas educativas, desafios ecológicos e simulações, os participantes desenvolvem consciência crítica, empatia ambiental e aprendem, de forma divertida, a importância de adotar estilos de vida sustentáveis.

O presente estudo realizado com estudantes do 1º Ano do Ensino Médio da EREM Professor Aureliano Gonçalves dos Santos, buscou desenvolver jogos de salão utilizando materiais recicláveis, promovendo a sensibilização ambiental, o reaproveitamento de resíduos e o estímulo à criatividade, à cooperação e ao raciocínio lógico dos discentes por meio da construção e utilização dos jogos, resgatando a prática e vivência dos jogos de salão, que estão sendo esquecidos em virtude da proliferação dos jogos eletrônicos e da globalização.

O projeto tem como objetivo geral desenvolver jogos de salão utilizando materiais recicláveis, promovendo a sustentabilidade, o reaproveitamento de resíduos e o estímulo ao raciocínio lógico dos estudantes. A proposta buscou resgatar a prática e a vivência dos jogos de salão sob uma perspectiva sociocultural, valorizando a criatividade, o trabalho em equipe e a consciência ambiental. Para isso, pretendeu-se identificar materiais recicláveis que possam ser reaproveitados na confecção dos jogos, explorando suas possibilidades de uso de forma lúdica e educativa.

Além disso, foi realizada uma pesquisa sobre diferentes tipos de jogos de salão, considerando suas estruturas, regras, funcionamento e potencial pedagógico. O planejamento e a construção dos jogos foram feitos com base em técnicas de reutilização, incentivando os estudantes a pensar de forma criativa e colaborativa. A iniciativa também visa desenvolver habilidades cognitivas e sociais, como lógica, estratégia, cooperação e respeito às regras.

Ao integrar educação ambiental com práticas pedagógicas interativas, o projeto contribuiu para a formação de cidadãos mais conscientes e participativos. A confecção dos jogos será realizada em oficinas práticas,

envolvendo os estudantes em todas as etapas do processo. Dessa forma, o projeto promove uma aprendizagem significativa, aliando teoria e prática, sustentabilidade e cultura, inovação e tradição.

Estimulando, assim, a consciência ambiental por meio da prática da reutilização e da reflexão sobre o consumo sustentável, promovendo a interação e socialização dos atores participantes do estudo com a promoção do desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e motoras através da criação ou utilização dos jogos, incentivando a troca de experiências e o aprendizado coletivo.

Segundo Coletivo de Autores (1992, p. 66), “Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, [...] tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência”.

Os jogos de salão representam uma prática cultural e recreativa que estimulam a convivência social, a criatividade e o lazer de forma simples e acessível. No contexto escolar, tais jogos podem assumir uma função pedagógica relevante, contribuindo para o desenvolvimento motor, cognitivo e socioemocional das crianças e jovens, ao mesmo tempo em que fortalecem valores como cooperação, respeito às regras e trabalho em equipe, bem como, o desenvolvimento de estratégias.

Ainda segundo França e Ribeiro (2007, p. 4),

O jogo só existe em ato por ele ser um fenômeno que não é passível de ser previamente determinado, quantificado e manipulado por qualquer que seja o instrumento e noção criados pelo homem, pelo contrário, é o sujeito do jogo que se submete ao domínio lúdico - é o jogo que pré-determina a identidade daquele que joga, cabendo ao jogador somente ouvir o ritmo que pulsa em cada partida. Pode-se, com certeza, estabelecer as regras desde as quais deverá se pautar essa ou aquela partida; pode-se mesmo saber o que é próprio desse ou daquele jogo através do estudo das suas regras, contudo é impossível se repetir uma mesma partida, uma vez que cada partida é única, assim como a circunstância que dele advém.

A Educação Física, ao longo de sua trajetória, passou por diversas transformações e descobertas, sendo uma delas a compreensão de sua

real importância no contexto educacional. Inicialmente vista apenas como uma prática voltada ao desenvolvimento físico, a disciplina evoluiu para abarcar aspectos cognitivos, sociais e culturais, tornando-se essencial na formação integral dos estudantes. Com essa evolução, surgiram os objetos de conhecimento que estruturam o ensino da Educação Física, entre eles o jogo, que se destaca por sua capacidade de promover o aprendizado de forma lúdica, dinâmica e significativa.

O jogo, como objeto de conhecimento da Educação Física, pode ser classificado em diferentes categorias, cada uma com características específicas. Os jogos de salão são aqueles que exigem concentração, raciocínio lógico e uso de estratégias ou sorte, sendo geralmente praticados com o auxílio de tabuleiros e peças. Já os jogos populares, também conhecidos como jogos culturais, tradicionais ou de rua, são transmitidos de geração em geração e refletem as vivências e experiências de cada comunidade, valorizando a cultura local e o patrimônio imaterial. Esses jogos promovem a socialização, o respeito às diferenças e o fortalecimento dos vínculos comunitários.

Além desses, há os jogos esportivos, que envolvem a prática de regras, fundamentos e técnicas específicas de modalidades esportivas, contribuindo para o desenvolvimento motor, a disciplina e o espírito de equipe. Por fim, os jogos eletrônicos, que se caracterizam pelo uso de dispositivos móveis ou computadores, estimulam a capacidade de resolução de problemas, a criação de estratégias e a tomada de decisões em ambientes virtuais. Todos esses tipos de jogos, quando inseridos de forma planejada no contexto escolar, enriquecem o processo de ensino-aprendizagem, tornando a Educação Física uma disciplina ainda mais relevante e conectada com a realidade dos estudantes.

As práticas do jogo não seguem um conjunto fixo de regras e, por isso, embora seja possível identificar jogos parecidos em diferentes períodos e regiões do mundo, eles são continuamente reinventados pelos diversos grupos culturais. (BNCC, 2017)

As categorias dos jogos são separadas com base no que está elencado no Organizador Curricular de Pernambuco (OCP) no Ensino Médio, o estudo dos jogos é desenvolvido de forma progressiva e contextualizada. No 1º ano, os estudantes exploram a origem, os tipos e os aspectos socioculturais dos jogos populares, reconhecendo seu valor histórico e comunitário.

No 2º ano, o foco é a sistematização dos jogos esportivos, com reorganização de regras e estratégias, considerando as diferenças entre inclusão e integração da pessoa com deficiência e promovendo a participação de todos.

Já no 3º ano, os estudantes analisam as especificidades, sentidos e implicações socioculturais dos jogos eletrônicos e de salão, refletindo sobre seus impactos na cultura, no lazer e nas relações sociais contemporâneas. Todos eles possibilitam emergir em várias culturas, os jogos de salão proporcionam aos praticantes mergulhar nas habilidades cognitivas com estratégias próprias e específicas para cada jogo, promovendo um imenso prazer, alegria, interação e aprendizado de quem a pratica.

Kishimoto (2001) afirma que “O jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativa, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências”. Dessa forma, o jogo é libertador e consegue de forma simples conectar várias culturas com respeito e interação.

O jogo deve ser recreação, deve proporcionar satisfação, alegria e desfrute, e deve conseguir afastar o aborrecimento e o tédio. No jogo mistura-se risco, aventura, imaginação, liberdade, espontaneidade, criatividade, improvisação, colaboração, amizade, respeito às normas, aos companheiros e aos adversários. O jogo une esforços e o reconhecimento do sucesso dos outros. Tudo que implica involuntariamente ensino e aprendizagem, Natural e espontânea, com menos didática que a dos currículos, mas nem por isso menos valioso. (CASTRO, 2012, p. 10)

Assim, a escola é lugar que acolhe de forma democrática e vivencia todas as culturas, e a prática do jogo, por sua vez, proporciona este

ambiente acolhedor, é por meio dessas culturas que os estudantes vivem, conhecem e integram outros jogos com suas especificidades.

Para Ramos et al. (2024, p. 6) “O jogo reflete os valores, crenças e tradições de uma comunidade, muitas vezes, é utilizado como ferramenta para transmitir conhecimento, reforçar normas sociais e até mesmo resolver conflitos.” Assim, abordar o jogo no contexto escolar é reconhecer sua ampla contribuição para o desenvolvimento dos estudantes. Os jogos promovem interação social, favorecem a socialização e a inclusão, estimulam a espontaneidade e a criatividade, além de potencializarem o raciocínio lógico e o pensamento estratégico. Ao criar jogadas, elaborar estratégias e resolver problemas, os participantes desenvolvem habilidades cognitivas importantes, tornando o jogo uma ferramenta pedagógica eficaz e significativa no processo de ensino e aprendizagem.

Ainda como Ramos et al (2024, p. 6), “O jogo pode ser uma forma poderosa de comunicação e interação social. Ao jogar, os estudantes experimentam uma variedade de emoções, [...] que contribui para uma compreensão mais profunda de si e dos outros”. Vivenciando emoções que favorecem o autoconhecimento e a empatia, contribuindo para o desenvolvimento pessoal e coletivo no ambiente escolar.

Com a implementação do projeto, a escola passou a contar com quatro tabuleiros do jogo de fubica, todos confeccionados pelos próprios estudantes durante a primeira edição da iniciativa. A construção dos tabuleiros foi realizada com materiais recicláveis, como papelão e madeira reaproveitada, promovendo a sustentabilidade e o envolvimento ativo dos estudantes. As peças do jogo foram feitas a partir de cabos de vassoura cortados em pequenos discos, que receberam pintura com tinta de dedo, permitindo que cada estudante personalize suas peças com cores e desenhos únicos.

Essa etapa do projeto despertou o senso criativo dos participantes e reforçou a importância do reaproveitamento de materiais no cotidiano escolar. Os tabuleiros foram incorporados ao ambiente da escola, sendo

utilizados nos momentos de recreação, contribuindo para tornar o espaço mais lúdico e acolhedor.

Além de proporcionar momentos de diversão e descontração, o jogo de fubica também se destaca pelo seu potencial pedagógico. Durante as partidas, os discentes são estimulados a realizar cálculos mentais de adição e subtração, desenvolvendo o raciocínio lógico e a agilidade no pensamento matemático. O percurso do jogo exige atenção, estratégia e tomada de decisões, o que favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes para o processo de aprendizagem.

A prática do jogo também promove a socialização, o respeito às regras e o trabalho em equipe, fortalecendo os vínculos entre os estudantes. Dessa forma, o projeto não apenas resgata uma brincadeira tradicional, mas também transforma o ato de jogar em uma experiência educativa rica e significativa.

A Base Nacional Comum Curricular (p, 223. 2017) versão final, com suas Competências Específicas de Educação Física para o Ensino Fundamental, na sua 10^o competência Experimental, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo. Nos incentiva a proporcionar esses momentos de criação junto aos nossos alunos, como ferramenta de valorizar o brincar como elemento cultural e educativo, resgatando jogos simples e acessíveis, que estimulam a socialização e podem ser adaptados à realidade da escola.

METODOLOGIA

A metodologia aplicada neste estudo fundamenta-se em uma abordagem qualitativa, com caráter exploratório e participativo, voltada à promoção de práticas sustentáveis e à valorização da ludicidade como ferramenta pedagógica.

A proposta teve como objetivo principal estimular a sensibilização ambiental por meio da construção coletiva de jogos de salão utilizando

materiais recicláveis, promovendo o reaproveitamento de recursos e o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e afetivas dos estudantes do 1º Ano do Ensino Médio da Escola de Referência em Ensino Médio Professor Aureliano Gonçalves dos Santos (EREMPAGS), localizada no estado de Pernambuco, Brasil.

O percurso metodológico envolveu três etapas principais: levantamento bibliográfico, observação participante e registro documental. O levantamento bibliográfico teve como objetivo embasar teoricamente as práticas desenvolvidas, por meio da consulta a obras acadêmicas que discutem ludicidade, aprendizagem significativa, inclusão escolar, desenvolvimento cognitivo e metodologias ativas. A observação participante foi conduzida pelos professores responsáveis, que acompanharam diretamente as atividades realizadas pelos estudantes, registrando em diário de campo aspectos como engajamento, cooperação, criatividade e apropriação dos conteúdos. Já o registro documental incluiu fotografias, vídeos e relatos espontâneos dos estudantes, utilizados como material complementar para análise e divulgação dos resultados.

Nas duas primeiras aulas do projeto, foram desenvolvidas atividades introdutórias com o objetivo de sensibilizar os estudantes quanto à importância da reciclagem e do reaproveitamento de materiais. A proposta teve início com uma roda de conversa, na qual se discutiu o conceito de sustentabilidade e a relevância da reutilização de resíduos no cotidiano escolar. Em seguida, foram apresentados os jogos de salão que seriam confeccionados ao longo das aulas, abordando suas regras, objetivos e possibilidades de adaptação conforme os materiais disponíveis. Os alunos foram orientados a trazer de casa diversos itens recicláveis, como tampinhas, papelão, caixas, palitos de churrasco, canudos e cabos de vassoura, entre outros. Paralelamente, organizou-se o espaço da sala de aula para o armazenamento e separação dos materiais coletados, garantindo funcionalidade e segurança durante o processo.

Após essa etapa, os estudantes foram divididos em grupos, e cada equipe escolheu o jogo de salão que desejava construir. A partir dessa

escolha, os alunos realizaram pesquisas sobre os jogos selecionados, investigando suas origens, características e formas de prática. Com base nas informações obtidas e nos materiais disponíveis, cada grupo elaborou esboços de montagem, planejando a estrutura e os elementos necessários para a construção dos jogos. As tarefas foram distribuídas entre os integrantes de cada equipe, promovendo a colaboração, o protagonismo estudantil e a responsabilidade compartilhada. Essa metodologia favoreceu o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e criativas, além de fortalecer o vínculo dos alunos com práticas sustentáveis e educativas.

Nas duas aulas seguintes, o projeto avançou para sua etapa prática, voltada à construção dos jogos de salão. Sob orientação dos professores, os estudantes iniciaram a confecção utilizando materiais simples e acessíveis, como cola, fita adesiva e tesoura. As peças dos jogos foram produzidas com criatividade e reaproveitamento: cabos de vassoura foram cortados em rodela para os jogos de dama e fubica; palitos de churrasco foram pintados para compor o jogo pega vareta; e papelão foi recortado para a montagem do jogo da velha. Durante esse processo, os grupos interagiram entre si, promovendo momentos de troca de ideias, colaboração e apoio mútuo, o que favoreceu o desenvolvimento de habilidades sociais e o fortalecimento do trabalho em equipe.

Após a finalização dos jogos, os estudantes participaram de atividades de vivência e socialização, nas quais apresentaram a história, as regras e o processo de fabricação de cada jogo. Essas apresentações permitiram que os alunos compartilhassem suas experiências e refletissem sobre o percurso criativo e coletivo da construção. Em seguida, os jogos foram experimentados em sala de aula e em espaços coletivos da escola, organizando-se um sistema de rodízio entre os grupos para que todos pudessem conhecer e jogar diferentes modalidades. Essa etapa proporcionou momentos de lazer, aprendizado e integração, consolidando os objetivos do projeto ao unir sustentabilidade, cultura lúdica e educação colaborativa.

Ao término do projeto, foi realizada uma exposição dos jogos confeccionados, organizada especialmente para apresentação à comunidade escolar durante a reunião de pais. Esse momento marcou a culminância das atividades desenvolvidas, proporcionando aos estudantes a oportunidade de compartilhar suas produções, aprendizagens e reflexões com familiares, professores e demais membros da escola. A exposição funcionou como um espaço de valorização do protagonismo estudantil, evidenciando o empenho coletivo e a criatividade aplicada ao longo do processo de construção dos jogos.

Além de reconhecer o esforço dos alunos, a atividade destacou a importância da sustentabilidade, do trabalho em equipe e da reutilização de materiais como práticas educativas significativas. A metodologia adotada demonstrou-se eficaz ao integrar teoria e prática, promovendo o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Essa abordagem contribuiu para a formação integral dos estudantes e para o fortalecimento de uma cultura escolar mais consciente, colaborativa e inovadora, alinhada aos princípios da educação ambiental e da aprendizagem significativa.

Ao término do projeto, foi realizada uma exposição dos jogos confeccionados, organizada especialmente para apresentação à comunidade escolar durante a reunião de pais. Esse momento marcou a culminância das atividades desenvolvidas, proporcionando aos estudantes a oportunidade de compartilhar suas produções, aprendizagens e reflexões com familiares, professores e demais membros da escola. A exposição funcionou como um espaço de valorização do protagonismo estudantil, evidenciando o empenho coletivo e a criatividade aplicada ao longo do processo de construção dos jogos.

Além de reconhecer o esforço dos estudantes, a atividade destacou a importância da sustentabilidade, do trabalho em equipe e da reutilização de materiais como práticas educativas significativas. A metodologia adotada demonstrou-se eficaz ao integrar teoria e prática, promovendo o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Essa

abordagem contribuiu para a formação integral dos estudantes e para o fortalecimento de uma cultura escolar mais consciente, colaborativa e inovadora, alinhada aos princípios da educação ambiental e da aprendizagem significativa.

Para coletar a percepção dos estudantes, foram utilizados instrumentos como os registros audiovisuais e relatos informais dos participantes. Os registros fotográficos e videográficos foram realizados ao longo do processo de construção dos jogos e durante sua aplicação em momentos como os intervalos escolares e eventos comemorativos, como o Dia dos Estudantes. Os relatos espontâneos, por sua vez, revelaram percepções individuais sobre o projeto, evidenciando o impacto positivo da experiência na formação pessoal e acadêmica dos envolvidos.

A combinação entre fundamentação teórica, observação prática e registro documental proporcionou uma compreensão ampla e aprofundada do fenômeno investigado, contribuindo para o fortalecimento de práticas educativas inovadoras e contextualizadas. O projeto demonstrou que os jogos de salão, além de promoverem o desenvolvimento cognitivo e social, podem ser utilizados como recursos pedagógicos eficazes na construção de competências e valores essenciais à formação integral dos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização do projeto “Fabricação de jogos de salão com materiais recicláveis” gerou resultados positivos e significativos nos âmbitos sociocultural, socioambiental e pedagógico. A proposta permitiu aos estudantes vivenciar experiências que integraram conhecimento, criatividade e consciência coletiva, promovendo uma aprendizagem ativa e contextualizada.

No aspecto sociocultural, os estudantes compreenderam que os jogos de salão possuem regras históricas e culturais, e que sua construção e prática favorecem a interação entre pessoas de diferentes origens, promovendo o intercâmbio cultural. O projeto incentivou o reaproveitamento

consciente de materiais e o resgate de práticas tradicionais, fortalecendo o diálogo entre gerações e valorizando atividades coletivas que estimulam o convívio social, a solidariedade e o respeito mútuo.

Já no âmbito socioambiental, os estudantes aprenderam sobre os conceitos de sustentabilidade e reutilização, reconhecendo a importância de reaproveitar materiais disponíveis em diversos ambientes como casa, escola ou espaços públicos com a possibilidade de recriar jogos a partir desses recursos, reforçando o compromisso com atitudes mais responsáveis e ecológicas.

Já no ponto de vista pedagógico, aprenderam o significado de interdisciplinaridade, pois eles conseguiram unir a prática e a fabricação do jogo de salão, ao ambiente com sustentabilidade de forma lúdica e prazerosa. Como cita Castro (2012, p. 17) “É necessário desenvolver jogos em que todos os participantes possam ser aceitos e, nos que se reduza o medo do fracasso, a angústia ou frustração, buscando sempre fazer com que erros não sejam considerados uma questão ou prioritário nem básico”. Desta forma, os discentes desempenharam muito bem suas tarefas, desde a coleta de materiais recicláveis, até a apresentação dos jogos, desenvolveram com excelência as apresentações de maneira criativa e dinâmica, apresentando todos os materiais utilizados pelas equipes na confecção.

Esses resultados dialogam com as ideias de Kishimoto (2001) e Castro (2012), que destacam o jogo como um recurso pedagógico essencial para o desenvolvimento integral do indivíduo, capaz de unir ludicidade, reflexão e formação de valores humanos. Assim, o projeto se consolidou como uma prática inovadora, interdisciplinar e transformadora no contexto escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada ao longo do projeto evidencia a relevância do ensino dos jogos de salão no ambiente escolar, especialmente quando

articulado ao uso de materiais recicláveis. Essa abordagem promove uma integração entre as dimensões históricas, culturais, sociais e cognitivas, favorecendo o desenvolvimento da consciência crítica dos estudantes e a valorização da cultura popular. Ao resgatar práticas tradicionais muitas vezes esquecidas, o projeto mostrou que é possível ensinar e aprender de forma prazerosa, estimulando a criatividade dos alunos e fortalecendo a consciência ambiental.

A construção dos jogos com materiais reaproveitados permitiu aos estudantes compreenderem, na prática, conceitos relacionados à sustentabilidade e ao consumo consciente. Ao transformar resíduos em recursos pedagógicos, os alunos passaram a reconhecer o valor de pequenas ações cotidianas que contribuem para a preservação do meio ambiente. Essa vivência ultrapassou os limites da sala de aula, alcançando o cotidiano dos estudantes e influenciando suas atitudes dentro e fora da escola.

A proposta também se destacou por promover o protagonismo juvenil, ao permitir que os alunos participassem ativamente de todas as etapas do projeto – desde a pesquisa e planejamento até a construção e apresentação dos jogos. Essa participação ativa favoreceu o desenvolvimento de habilidades como cooperação, responsabilidade, criatividade e tomada de decisões, além de estimular o trabalho em equipe e o respeito às diferenças.

Do ponto de vista pedagógico, o uso dos jogos de salão confeccionados com materiais recicláveis demonstrou grande potencial para a interdisciplinaridade. As atividades envolveram conteúdos de diversas áreas do conhecimento, como matemática, história, artes e ciências, proporcionando uma aprendizagem significativa e contextualizada. A prática lúdica dos jogos contribuiu para o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes, tornando o processo educativo mais dinâmico e envolvente.

Dessa forma, o projeto realizado na EREM Professor Aureliano Gonçalves dos Santos reafirma que o ato de “jogar e criar” é também um ato de educar, preservar e transformar. Ao unir cultura, sustentabilidade e educação, a iniciativa promoveu uma formação mais consciente, crítica

e participativa, fortalecendo os vínculos entre escola, comunidade e meio ambiente.

Sendo assim, a metodologia adotada neste estudo permitiu não apenas a análise dos efeitos pedagógicos da construção de jogos de salão, mas também a valorização da ludicidade como ferramenta de aprendizagem e inclusão. O sucesso da experiência aponta para a necessidade de ampliar e incentivar práticas pedagógicas que valorizem o saber popular, a criatividade e o compromisso com a construção de um futuro mais sustentável.

REFERÊNCIAS

CASTRO, A. **Jogos e brincadeiras para Educação Física**. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

FRANÇA, K. M. et al. Jogo e linguagem. Existência e Arte – **Revista Eletrônica do Grupo PET** - Ciências Humanas, Estética e Artes da Universidade Federal de São João Del-Rei, São João Del-Rei, ano III, n. III, p. 4, jan. 2007.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

JACOBI, P. R. **Educação ambiental: o desafio da construção de um pensamento crítico, complexo e reflexivo**. Educação & Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 2, p. 233-250, maio/ago. 2005.

KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KLOPOTOVA, E. E.; KRUPNOVA, I. Y. Possibilities of Using Board Games to Develop Communication Skills in Children with Autism Spectrum Disorder. **Bulletin of Practical Psychology of Education**, vol. 17, no. 1, 2020.

PERNAMBUCO, Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco: Ensino Fundamental**. Recife: SEE, 2024.

PRADO, L. L. **Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica**. Revista Eletrônica Ludus Scientiae, v. 2, n.2, 2019.

RAMOS, P. C. Q. M. et al. Sistematização da aprendizagem do conteúdo jogo na Educação Física escolar com estudantes do 7º, 8º e 9º anos do ensino fundamental. **Revista Caderno Pedagógico**, Curitiba: Studies Publicações e Editora Ltda, p. 6, 2024.

SOMMERHALDER, et al. **Jogos e a educação da infância**: muito prazer em aprender. 1 ed. Curitiba, PR: CRV, 2011.