



A COLETA SELETIVA E OS JOGOS DIDÁTICOS: UM BREVE PANORAMA EDUCACIONAL

IGMARA BEATRIZ GUILHERME DE PAULA

Introdução: O crescimento populacional desordenado e o aumento no consumo de recursos naturais são consequências da Revolução Industrial no Brasil que desencadeou no aumento na geração de resíduos sólidos. A coleta seletiva é um método sistemático voltado para a separação dos resíduos de acordo com o tipo de material aliado a classificação por meio de cores pré-determinadas, a coleta seletiva também é contida no âmbito da Educação Ambiental, uma vez que trabalha a conscientização ambiental por meio da educação. Os jogos didáticos são ferramentas educacionais voltados para uma aprendizagem mais dinâmica, lúdica e didática. **Objetivos:** Analisar os artigos produzidos no âmbito dos jogos didáticos sobre a temática da coleta seletiva e as suas contribuições no processo de ensino aprendizagem. **Metodologia:** O método da pesquisa se baseará em uma análise qualitativa dos estudos produzidos sobre os jogos pedagógicos referente a coleta seletiva. Considerando a importância da abordagem de temáticas ambientais em espaços formais de ensino, o estudo em questão analisará as pesquisas intituladas de: “Coleta seletiva de lixo: elaboração do jogo lixo amigo”, “Fredri no mundo da reciclagem”: jogo educacional digital para conscientização da importância da reciclagem”, “Goletando: Um Jogo Educacional para o Ensino da Coleta Seletiva de Lixo”, “Jogo infantil com webcam para coleta seletiva de lixo”, “Kit sobre coleta seletiva de lixo: Ensino didático da responsabilidade social”. **Resultados:** Os jogos pedagógicos desenvolvidos no campo ambiental da coleta seletiva pelos presentes autores, em sua maioria são no formato digital, como também aplicados em grande parte no ensino fundamental e geralmente as observações e avaliações foram realizadas pelos docentes, 2 dos 5 trabalhos desenvolvidos utilizaram a técnica de design, em que estabelece sequências pedagógicas a serem desenvolvidas, incluindo pré-teste e testes. Os jogos sobre a presente temática em sua grande maioria contribuíram positivamente para a maioria dos discentes. **Conclusão:** Os estudos desenvolvidos pelos autores apesar de terem contribuído no processo de aprendizagem, em sua grande maioria apresentaram problemas no desenvolvimento dos jogos. Como também as avaliações foram realizadas pelos docentes e não os discentes, que foram os participantes direto da pesquisa.

Palavras-chave: Aprendizagem, Coleta seletiva, Educação ambiental, Ensino fundamental, Jogos digitais.