UM ESPAÇO LUDICO E PEDAGÓGICO PARA SUSTENTABILIDADE

Ana Carla Souza dos Santos Santos
Mestranda em Educação e Contemporaneidade – Universidade do Estado da Bahia
carlasouzapedagoga@hotmail.com

Alfredo Eurico Rodrigues Matta
Universidade do Estado da Bahia
alfredomatta@gmail.com

Ana Rosa Souza
Mestranda em Educação e Contemporaneidade – Universidade do Estado da Bahia
anarosalins@gmail.com

Betson Silva Jesus Santos
Administração - Universidade do Estado da Bahia
betsonsilva@gmail.com

Priscila Dos Anjos Costa
Mestranda em Educação e Contemporaneidade – Universidade do Estado da Bahia
costapriscilla@outlook.com.br

RESUMO

Considera-se importante e destacar a descoberta de novas possibilidades pedagógicas capazes de estimular, trazer prazer em práticas educacionais e sustentáveis, nas quais as práticas lúdicas exercem um dos papeis fundamental na difusão de saberes de forma significativa nas instituições escolares e na sociedade. Diante disso, estar pesquisa terá como objetivo principal em realizar uma abordagem sobre educação ambiental com a prática lúdica. Como um espaço pedagógico e lúdico com jogos para sustentabilidade. Para tanto, os objetivos específicos delimitados foram os seguintes: analisar a importância da fase de aprendizagem vivencial através do lúdico na educação ambiental; realizar reflexão sobre a arte educação para contexto ambiental e pleitear uma proposta pedagógica que possibilite o estudo sobre um melhor aprendizado da história da educação ambiental através do lúdico (O brincar). A relevância da pesquisa consiste em apresentar um conjunto de informações acerca da educação ambiental aplicada à ludicidade no âmbito escolar e na sociedade, de modo a permitir servir de alicerce

para futuras pesquisas. Esta pesquisa assume uma abordagem metodológica qualitativa, sócio construtivista. Considera-se que a ludicidade voltada à educação ambiental consiste em uma forma de desenvolver a criatividade, de modo a resgatar valores necessários e construir conhecimentos por meio da socialização dos participantes.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação ambiental. Sustentabilidade. RPG.

1 INTRODUÇÃO

O artigo tem como objetivo principal o uso de instrumentos lúdicos e tecnológicos, especificamente o RPG – O *Role Playing Game*, traduzido livremente como "jogos de interpretação de papéis", apresenta-se como importante mecanismo de mediação uma vez que poderá simular os contextos históricos de determinada região, ambiente para um espaço lúdico e pedagógico para a sustentabilidade. O RPG tem sido objeto de estudo de pesquisas do nosso grupo de pesquisa Sociedade em Rede voltada para estabelecer sua funcionalidade como ferramenta educacional e de construção do conhecimento. Considerando-se a importância da educação ambiental que na sua totalidade não aceita a conformidade das situações, na qual aspira à sustentabilidade através da emancipação das pessoas assim com a ludicidade também traz usa importância no desenvolvimento. Portanto, faz-se necessário a construção de um processo educativo criativo em que os alunos possam desempenhar atitudes coerentes com a ética para contribuir na prevenção ou resolução das múltiplas problemáticas ambientais.

Assim, uma das formas de criar um espaço capaz de possibilitar o resgate da responsabilidade sobre a modificação da realidade e para desenvolvimento ambiental é proporcionar alegria na educação, de modo a transformar diversão em reflexão. Isto porque a ludicidade e a alegria retoma a esperança necessária para que as pessoas possam enxergar novas possibilidades direcionadas à qualidade de vida planetária, na qual a ludicidade exerce papel fundamental de propiciar esses saberes de forma prazerosa.

Vale ressaltar que atividades lúdicas despertam criatividade e autonomia daqueles que estão envolvidos, de tal modo que rompe com o sistema que diminui o potencial humano ao passo que liberta o ser humano. Diante disso, a utilização do ciclo de aprendizagem vivencial e da arte educação torna-se um meio de desenvolver a ludicidade na abordagem das principais questões socioambientais da contemporaneidade.

Neste contexto, o objetivo principal desta pesquisa consiste em realizar uma abordagem sobre educação ambiental na ludicidade. Para isso, os objetivos específicos delimitados foram os seguintes: analisar a importância do ciclo de aprendizagem vivencial na educação ambiental através do lúdico; realizar reflexão sobre a arte educação para contexto ambiental e discutir uma proposta pedagógica que possibilite o estudo sobre a melhora da história da educação através do lúdico (O brincar). A relevância da pesquisa consiste em apresentar um conjunto de informações a respeito do papel fundamental da educação ambiental na ludicidade no âmbito escolar, de modo a permitir servir de base para futuras pesquisas.

2 CICLO DE APRENDIZAGEM VIVENCIAL PARA O LÚDICO NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Considera-se que o Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV) apresenta origem nas pesquisas de David Kolb (1990), cuja noção de construção e transferência de conhecimento é um processo norteado pela reflexão, crítica e internalização do que é vivenciado. De acordo com Zaponi (2011), o CAV possibilita harmonizar as funções dos dois hemisférios cerebrais: o esquerdo, responsável pelas nossas ações racionais e o direito, responsável por nossas ações criativas e espontâneas. O praticar solidifica a aprendizagem.

Neste sentido, tal ciclo pode estimular a ação integrada através do lúdico, ora orientando as funções do hemisfério esquerdo, ora as do direito, no qual um indivíduo passa por uma experiência sólida, logo reflete sobre a situação, e disso abstrai alguma significação.

Esse aprendizado que passa a ser incorporado como parte dos conhecimentos, dos valores ou das crenças da pessoa, podendo então ser utilizado em várias situações, como nas práticas aplicadas à ludicidade. Vale destacar que o ciclo de aprendizagem só se completa quando perpassa por cinco fases sendo elas: Vivência, Relato, Processamento, Generalizações e Aplicação. Apresenta excelentes resultados, uma vez que ele sistematiza o que acabou de incidir na experiência vivenciada, e que poderia escapar da percepção das pessoas. Portanto, a aprendizagem vivencial ocorre quando um indivíduo participa de uma atividade, realiza de forma crítica a atividade, extrai alguma clareza súbita e útil da mente e aplica seus resultados.

2.1 ARTE EDUCAÇÃO

A utilização da arte na educação no contexto ambiental possibilita transformar a imaginação em poder criativo, no qual pode resultar no desenvolvimento de potencialidades do sujeito para uma ação emancipadora.

Isto é corroborado por Gein (2014), quando revela que o exercício criativo permite o desenvolvimento da autonomia daqueles que dele participam. A arte apenas se completa no(s) outro(s), na emoção e nos sentimentos cativados pela manifestação artística, em grande corrente, na qual todos os elos se entrelaçam. Entende-se, dessa forma, que é preciso direcionar a prática artística levando em consideração uma série de elementos, como as necessidades locais bem como o público envolvido no processo educativo.

O conceito de arte não é uma tarefa simples, uma vez que tudo pode ser considerado arte, na qual há centenas de definições sobre o termo que é ou o que poderia ser considerado arte (Morais, 1998).

> A arte não explica, nos implica. O explicar tende a separar e fragmentar. O implicar nos cumpliciza, nos envolve e nos empatiza com o outro, com vidas, com coisas. (Revista da FAEEBA, volume 15, numero 25, 2006, p.159).

A arte como todos os outros meios de aprendizagem é fascinante e chega a desperta interesse em várias pessoas, embora seja difícil descrevê-la, apresenta função social prontamente clara (LEVY, 1996). Isto remete a uma profunda reflexão no sentido de entender a arte atrelada à educação ambiental como um percurso de humanização da vida rumo à sustentabilidade.

No entanto, a definição de arte como um espaço para o exercício de liberdade mostra-se bastante significante na educação ambiental por considerar a negação das circunstâncias que aprisionam, uma vez que introduz a possibilidade de empoderamento do sujeito.

Vale ressaltar que o desenvolvimento de atividades de educação ambiental através da arte deve abarcar como premissas: todas as pessoas são criativas; a prática artística proporciona prazer e alegria, além de estabelecer que as pessoas sejam artífices da história e podem contribuir para manutenção de todas as formas de vida do planeta (GEIN, 2014).

Segundo Freire (1994), a educação é uma estratégia de libertação que ensina as pessoas a lerem não só a palavra, mas também o mundo, na qual a alegria é um espaço pedagógico expressivo para a esperança. Em suma, o processo educativo ambiental utiliza a arte em função do exercício libertador, capaz de despertar o sujeito para transformação da

realidade, no sentido de construir paradigmas voltados aos sistemas sustentáveis para promoção da justiça social e proteção da biodiversidade.

2.2 PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA EDUCAÇÃO ATRAVÉS DO LÚDICO (O BRINCAR)

A construção de uma proposta pedagógica que possibilite o estudo sobre uma melhor articulação a educação ambiental através do lúdico (O brincar) permeia o jogo digital como apoio pedagógico na modalidade RPG, no qual pode contribuir e ser capaz de envolver sujeitos/jogadores no espaço escolar de ensino e fora dele, voltado para o ensino aprendizagem aprofundado a educação ambiental e a sustentabilidade no preservar e cuidar, abordando temas transversais, fazendo assim uma interação com o prazer (brincar) e o dever (fazer)? Pensar o lúdico como tempo e espaço de aprendizagem e brincadeira para questões ambientais. Assim como o brincar e o jogo está diretamente ligado à criança e ao lúdico e também o desenvolvimento ambiental, e nada melhor que o ato de brincar exercita as potencialidades, o funcionamento do pensamento, a aquisição de conhecimento sem estresse e sem medo, o desenvolvimento da sociabilidade, cultivando a sensibilidade, o desenvolver intelectual, social e emocional. Todo aprendizado voltado ao brincar permite o desenvolvimento e é uma das formas fundamental para a formação da criança em todas as etapas da sua vida.

Ao pensar na instituição escolar, pode-se observar como educação tem um importante papel na construção dos sujeitos, como é ela própria produzida por eles e pela reprodução da existência daqueles que circulam neste ambiente. Assim, um estudo sobre educação relacionado ao brincar justifica-se pela necessidade de resgatar a memória do brincar e, ao mesmo tempo, fornecer subsídios a propostas de modelos para uma educação democrática.

Pode-se observar que muitas escolas não possuem espaço de interação e brincadeira para crianças no momento do recreio. Tendo em vista às observações e os questionamentos acerca deste recreio limitado, surge a inquietação da busca, do estudo e do aprimoramento desse momento imensamente prazeroso para as crianças.

Diante das leituras de trabalhos de autores como Neuenfeld (2003) que desenvolveu uma pesquisa em que procura destacar a rotina do recreio em Duque de Caxias, Santa Cruz; Ferreira (1999) escreve o período do recrear; Cavallari (1994) fala das semelhanças entre recreio, recreação e lazer; Silva (1959) traz o sentido, satisfação e alegria do termo recreação;

Dumazadider (1980) o lazer após as obrigações realiza o prazer; HUIZINGA (2008) que nos trás uma boa abordagem o jogo como elemento da cultura; Revista da FAEEBA volume 15 (2006) Educação, arte e ludicidade e Kishimoto (1993) a importância do jogo, dente outros autores.

Mediante os problemas vivenciados, relacionados às questões estruturais da insustentabilidade socioambiental e do sistema escolar, observa-se a necessidade de um método que contribua para estudos sobre Sustentabilidade e Educação com foco no brincar.

Tal método apresenta como objetivo disseminar não somente a história da educação, mas que encontre possibilidades em seu universo de trabalho capazes de contemplar e contribuir para formação de cidadãos críticos, participativos bem como ativos e que se observem como parte integrante da escola e da sociedade. Logo, é importante discutir a construção de um jogo, onde as crianças possam idealizar e criar o seu ideal de ambiente sustentável como um momento lúdico e saudável para as mesmas.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa assume uma abordagem metodológica qualitativa. De acordo com Minayo (2001), a pesquisa qualitativa parte do pressuposto que as pessoas agem em função de suas percepções, emoções e valores, e que para toda conduta do ser humano há um significado.

> aloriza o conhecimento do pesquisador, as investigações realizadas por ele frente ao campo de estudo e o conhecimento teórico e prático das pessoas envolvidas no processo da pesquisa ao ponto de, elas mesmas validarem ou refutarem os contextos construídos (SANTOS 2014).

Ainda sobre a metodologia escolhida também revelará a melhor linguagem para o jogo, visto que o público alvo será estudantes, a fim que os mesmo estimulem outros. Alguns caminhos serão traçado para que melhor sejam compreendidas as abordagens ao longo da pesquisa referente a espaço lúdico e pedagógico para sustentabilidade. Além de a pesquisa ser participante caracterizá-las como Socioconstrutivista sendo esta uma pesquisa de cunho prático. O presente estudo configura-se como qualitativo em função das informações pesquisadas, no qual deve ser compartilhada pelo importante valor do seu significado na formação de professores e estudantes.

> Inovadora abordagem de investigação que reúne as vantagens das metodologias qualitativas e das quantitativas, focalizando no desenvolvimento de aplicações que possam ser realizadas e de fato

> integradas às práticas sociais comunitárias. (BOAVENTURA, ILVA, MATTA)

4 CONCLUSÃO

Acreditando que inovar no ambiente da escola acreditando muitas vezes com dificuldades pela comunidade escolar. Implantação de espaços sustentáveis são inovações perante o quadro atual. Considera-se que a ludicidade voltada à educação ambiental consiste em uma forma de desenvolver a criatividade, de forma democrática, de modo a resgatar valores necessários e construir conhecimentos por meio da socialização dos participantes ou estudantes.

Mediante as ideias apresentadas acerca da proposta pedagógica para educação através do lúdico, constatou-se que criar um jogo de (RPG) significa o poder de traçar a própria trajetória, no qual dignifica o ser humano no tocante a sua capacidade de reinventar-se na conjuntura escolar, considerando os aspectos socioambientais.

Observou-se que a arte educação e o ciclo de aprendizagem vivencial assumem um caráter fundamental para educação ambiental por meio de práticas lúdicas no sentido de trazer em si informações, conhecimentos, percepções, emoções, alegria, atitudes, bem estar e habilidades. Diante disso, é fundamental incentivar propostas lúdicas capazes de potencializar as habilidades cognitivas e motoras, além de contribuir para o autoconhecimento, de forma a desenvolver atitudes éticas valiosas para a sustentação da qualidade de vida planeta.

Além disso, permite que cada ser humano aprenda consigo e com o outro através de um processo de socialização e humanização da vida, o que leva a suscitar o respeito às diferenças e às visões de mundo pertencentes a cada sujeito. Portanto, é de suma importância o incentivo de tratar as questões ambientais por meio da ludicidade com um enfoque na criação ou na busca de jogos RPG educacionais que valorizem e destaque projetos pedagógicos voltados para sustentabilidade já que na era da tecnologia, devemos estimular uma infância, adolescência mais conectada à natureza visando à construção de um sistema dinâmico pautado no cenário da sustentabilidade.

REFERÊNCIAS

BARROS, R. **Recreio escolar melhora comportamento das crianças**: Disponível em http://noticias.terra.com.br/educacao/interna/0,,OI3497800-EI8266,00 Recreio+escolar+melhora+comportamento+das+criancas.html. Acesso em 18 de janeiro de 2009.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier (org.). *RPG by Moodle*. Salvador: Universidade do Estado da Bahia Editora. 2012.

_____.*O RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita*. 2007. 207 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2007. Disponível em: http://www.cdi.uneb.br/pdfs/dissertacao/2007/sueli_da_silva_xavier_cabalero.pdf

CAVALLARI, R. C.; ZACARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 2 ed. São Paulo: Ícone. 1994.

COLLET, C. N**ível de coordenação motora de escolares da rede estadual da cidade de Florianópolis**. [S. l.]: [S. n.], 2008. Disponível em:<http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/download/2066/1941>. Acesso em: 01 fev. 2011.

DUMAZEDIER, J. **Valores e Conteúdos culturais do Lazer**. São Paulo: Sesc,1980.

FERREIRA, A. B de H. **Novo Aurélio século XXI**; O dicionário da língua portuguesa. 3. ed. Rio de janeiro: Nova Fronteira. 1999.

FREIRE. P. A importância do ato de ler. São Paulo: Cortez, 1994.

FREIRE, Paulo. *Conscientização: teoria e prática da libertação*. 3. ed. São Paulo: Moraes, 1980.

_____. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.* São Paulo: Paz e terra, 1996.

_____. *Pedagogia do Oprimido.* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GEIN, E. A. T. **Ambientar arte na educação**. Coleção ambiental – Educação ambiental e sustentabilidade. 2014.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectivas, 2008

LEVY, P. O que é o virtual. São Paulo: Editora 34, 1996.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade.** 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAIS, F. Arte é o que eu e você chamamos arte, 801 definições sobre arte e o sistema de arte. Rio de Janeiro: Record, 1998.

NEUENFELD, D. J. Recreio escolar: o que acontece longe dos olhos dos professores? **R. da Educação Física**. Maringá, v. 14, n. 1, p. 37-45, 2003.

KISHIMOTO, M. **O brincar e suas Teorias**. [S. l.]: [S. n.], 1998.

REVISTA DA FAAEBA volume 15-numero 25, Educação, Arte e Ludicidade 2006

SILVA, N. P. E. **Recreação.** 4. Ed. São Paulo: Cia. Brasil, [1959].

KOLB, D. **Psicologia Organizacional**. São Paulo: Atlas, 1990.

ZAPONI, R. **Cartilha Ecopedagógica**. Instituto Tecnologia e Pesquisa de Pernambuco. Recife, 2011.