

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Half Yuri Nicholas Baltar Silva de Ponzzes¹
Jobeane França de Souza²

1

Resumo

O termo lúdico refere-se às atividades desempenhadas de forma a desenvolver a criatividade, o conhecimento e o raciocínio dos alunos de maneira prazerosa, seja por meio de jogos, música, histórias, mímica, entre outras atividades. Trata-se, portanto, de ações conduzidas no sentido de criar espaços que possibilitem o processo de ensino-aprendizagem, estimulando a imaginação, a interação e o divertimento. Sabendo que a Educação Ambiental deve possibilitar ao homem oportunidades para que este possa perceber-se como ser natural participante dos processos cíclicos da biosfera, este trabalho faz uma análise de como atividades lúdicas podem contribuir para a realização da Educação Ambiental na sala de aula. Para tanto, toma-se como referência uma atividade desenvolvida com os alunos da sexta série (sétimo ano), turma “B”, do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Sergipe. Esta atividade foi analisada baseada em algumas categorias pré-estabelecidas. Os resultados obtidos mostraram que o lúdico, quando bem conduzido, é uma boa ferramenta para a realização de ações em Educação Ambiental, pois possibilita aos alunos manifestar seus sentimentos, impressões, valores e, desta forma, gera-se um espaço para discutir atitudes diante de situações adversas que surgem no meio no qual os discentes estão inseridos.

¹ Graduando em Ciências Biológicas/Licenciatura na Universidade Federal de Sergipe, integrante do GEPEASE e do GEPEC e estagiário da Sala Verde/PROEX/UFS.

² Graduanda em Ciências Biológicas/Licenciatura na Universidade Federal de Sergipe, integrante do GEPEC e estagiária da Sala Verde/PROEX/UFS.

halfinhu@hotmail.com; jobeane@hotmail.com

Introdução

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus", que etimologicamente quer dizer "jogo", se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. De acordo com o dicionário da língua portuguesa Aurélio publicado em 2004, o conceito de lúdico é “referente a, ou que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos”. Feijó (1992) extrapola esse conceito, defendendo que o lúdico é uma necessidade fundamental da personalidade, do corpo e da mente e que faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

Neste trabalho o termo lúdico fará referência às atividades desempenhadas de forma a desenvolver a criatividade, o conhecimento e o raciocínio dos alunos de maneira prazerosa, seja por meio de jogos, música, histórias, mímica, entre outras atividades. Logo, trata-se de qualquer ação conduzida no intuito de criar espaços que possibilitem o processo de ensino-aprendizagem, estimulando a imaginação, a interação e o divertimento.

O lúdico proporciona um momento para as pessoas criarem com o imaginário um outro mundo, com as ferramentas que lhe são dadas. Sendo assim, a utilização do lúdico por parte do professor é uma ótima ferramenta de aprendizado no processo educativo.

As atividades lúdicas na aprendizagem do aluno

O processo de aprendizagem pelo qual as pessoas adquirem novos conhecimentos, desenvolvendo competências e mudando o comportamento é contínuo e dinâmico. Entretanto, a complexidade desse processo educativo deve ser repensada pelo educador, visando a melhoria da assimilação dos conhecimentos por parte dos alunos.

Toda criança tem o direito de brincar, já que este ato é fundamental para o seu próprio desenvolvimento físico, psíquico e social. Na ausência de momentos de lazer, entretanto, muitas crianças perdem a oportunidade de se relacionarem com outras e de se socializar. Em virtude disso, o professor tem a missão de fazer uma reflexão sobre a sua prática pedagógica e incentivar a criatividade dos seus alunos, para dar início ao processo de socialização e assim favorecer a convivência da criança com os outros colegas.

Para tanto, as práticas pedagógicas devem se pautar em atividades lúdicas como um recurso numa estratégia de aprendizado. No processo da educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento no desenvolvimento do aluno. Esta atividade integradora alcança patamares satisfatórios ao mesmo tempo em que atinge a interdisciplinaridade dos conteúdos em situação de aprendizagem.

O professor nessa perspectiva, é visto pelo aluno numa relação mais amigável. "A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder - alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor" (ALMEIDA, 1987, p.195).

Algumas práticas dos educadores tendem a desvalorizar o movimento natural e espontâneo da criança para valorizar o conhecimento científico formalizado, ignorando as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma pedagógica de estimular a atividade construtiva da criança. Piaget (1998), ao contrário, diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, tornando tal atividade indispensável à prática educativa.

A partir daí, o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, o que possibilitará a significação das manifestações corporais através da ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo. O melhoramento na participação dos alunos em sala de aula será inevitável, já que os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança.

O lúdico e a motivação para aprender

As dificuldades no aprendizado dos alunos podem ser decorrentes de aspectos naturais e de alterações estruturais ou psicológicas, que interferem nos processos de obtenção, construção e desenvolvimento das funções cognitivas. Além disso, a motivação para aprendizagem do aluno perante o assunto deve ser levado em consideração na prática educacional. O interesse em aprender é algo essencial para o desenvolvimento das capacidades humanas, pois o caráter intencional de aprender torna

o ensino mais dinâmico, por estar em constante mudança e procurar informações para a aprendizagem (PIAGET, 1998).

A aprendizagem é influenciada pela motivação, pois aprende-se melhor e mais depressa se houver interesse pelo assunto estudado. Se motivado, o aluno possui uma atitude ativa e empenhada para aprender melhor. A relação entre a aprendizagem e a motivação é dinâmica, porque é freqüente o homem se interessar e se empenhar cada vez mais por um determinado assunto, à medida em que começa a aprendê-lo.

Como os jogos e brincadeiras na maioria das vezes despertam interesse nas crianças, estes deverão encontrar maior espaço para serem entendidos como instrumento para a educação. O amadurecimento da criança num adulto sociável é fundamentado na passagem por todas as fases de desenvolvimento, observando os aspectos físicos, intelectuais, afetivos e sociais de seus alunos.

Brincar não é ficar sem fazer nada, como ponderam alguns adultos. É indispensável entender o lado sério do ato de brincar, pois, essa é a atividade através da qual a criança desenvolve potencialidades, experimenta novas habilidades, modifica um conceito dela mesma, aprende a viver e avança para novas etapas da sua vida que está por vir. É como Lima (2006) afirma ao falar que nenhuma criança brinca apenas para passar o tempo, mas sim motivada por processos íntimos como desejos, problemas ou ansiedades.

Faz-se necessário que o educador fique atento para oferecer possibilidades e situações de jogos/brincadeiras nas aulas. Sendo assim, é imprescindível que as atividades lúdicas sejam desenvolvidas para que a criança se motive a exercitar sua capacidade de resolver problemas, passando a entender mais a complexidade do mundo real, e ao mesmo tempo usufruir do seu pequeno mundo lúdico.

A Educação Ambiental nas atividades lúdicas

A Educação Ambiental (EA) converteu-se em “um processo estratégico com o propósito de formar valores, habilidades e capacidades para orientar a transição para a sustentabilidade” (LEFF, 2001: 237). Desta forma, esta deve permear todas as áreas do conhecimento de modo a estimular a construção do mesmo sob uma perspectiva de interdependência entre os fatores físicos, químicos, biológicos, sociais e culturais. De acordo com Reigota (2006) para desenvolver atividades que promovam a Educação

Ambiental é interessante conhecer as concepções que os envolvidos possuem sobre meio ambiente.

Araújo (2004) cita três óticas sob as quais é possível perceber o ambiente. Uma delas é a ótica Preservacionista através da qual o ambiente é percebido como um conjunto de seres que precisam ser preservados. Uma outra perspectiva é a Conservacionista, na qual o homem reconhece a importância dos recursos naturais para a manutenção de sua espécie e por este motivo identifica a necessidade de conservá-los. Existe ainda a ótica da Educação Crítica/Política que permite uma reflexão da atual forma de organização social humana e propõe mudanças nos valores e atitudes da sociedade que, conseqüentemente, desencadeará na preservação e conservação da natureza como um todo.

Um dos objetivos da Educação Ambiental é proporcionar a Educação Crítica/Política que possibilite ao homem perceber-se como ser natural participante dos processos cíclicos da biosfera. De acordo com Reigota (2006), o ambiente escolar é privilegiado para acontecer a EA, principalmente se este der a oportunidade à criatividade dos alunos. Neste sentido, o lúdico é uma ferramenta para a realização da EA, pois, segundo Antunes (2000), estas atividades quando bem conduzidas põem o aluno como sujeito do processo de construção do conhecimento, ficando o professor no papel de mediador.

Acrescenta-se ainda o fato de que “(...) o componente lúdico, com o seu faz-de-conta, pode se constituir numa espécie de denúncia da realidade” (MARCELLINO, 1990, p. 37). Muitas vezes, é sob a forma de brincadeiras, jogos, desenhos, representações teatrais que os alunos transpõem as experiências e valores vivenciados por eles em seu meio social.

O presente estudo verificou como as atividades lúdicas podem contribuir para a realização da Educação Ambiental na sala de aula, tomando como base uma atividade desenvolvida com os alunos da sexta série, turma “B”, do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Sergipe.

Procedimentos Metodológicos

Inicialmente foi desenvolvida uma atividade que consistiu em dividir a turma em cinco grupos, cada um contendo, em média, seis integrantes. Foram sorteados entre os grupos cinco envelopes que apresentavam instruções para o desenvolvimento de uma

tarefa cujo tema central era: “De que forma as plantas estão presentes em minha vida?”. O primeiro envelope dava instruções para a criação de um desenho à mão livre; o segundo solicitava a construção de uma estória a partir dos elementos/brinquedos (boneca, gato, besouro, perfume, grãos de feijão e arroz, flores e folhas) contidos em uma caixa; o terceiro envelope pedia que eles criassem uma estória com a utilização de massas de modelar; o quarto sugeria que eles fizessem uma representação teatral e o último envelope disponibilizava a letra de cinco músicas conhecidas por eles para que escolhessem uma delas e construíssem uma paródia.

Para desenvolver esta atividade os alunos deveriam utilizar-se dos conhecimentos adquiridos ao longo da Unidade, bem como das suas experiências individuais, tendo a disponibilidade de 50 minutos. Ao final deste período foi realizada a socialização dos resultados.

Para avaliar se esta atividade constituía-se em uma ferramenta para o desenvolvimento da Educação Ambiental nos conteúdos escolares, foram criadas as quatro categorias: (1) Apresentação de Conceitos; (2) Relações entre os Conceitos; (3) Inserção da Figura Humana dentro das Relações Estabelecidas entre os Conceitos Apresentados; (4) Apresentação de Elementos que denotem uma das Concepções Ambientais citadas por Araújo (2004): Conservacionista, Preservacionista ou Educação Crítica/Política. Estas quatro categorias foram classificadas como “BAIXA”, “REGULAR” OU “ALTA”. No caso da quarta categoria, quando classificada como “Regular” ou “Baixa” especificou-se o tipo de Concepção Ambiental encontrado. Estas categorias foram utilizadas para avaliar o material confeccionado pelos alunos bem como suas falas durante a socialização dos resultados.

Resultados e Discussões

O primeiro grupo criou um desenho à mão livre. Neste foi possível identificar: (1) Apresentação de Conceitos - REGULAR; (2) Relações entre os Conceitos - REGULAR; (3) Inserção da Figura Humana dentro das Relações Estabelecidas entre os Conceitos Apresentados - REGULAR; (4) Apresentação de Elementos que denotem uma das Concepções Ambientais citadas por Araújo (2004) – REGULAR, com elementos da Concepção CONSERVACIONISTA.



FIGURA 01: Grupo discutindo o desenho com a turma.

Durante a explicação do grupo sobre o desenho foi possível notar uma concepção naturalista sobre meio ambiente, os conceitos do assunto estudado foram apresentados superficialmente e, a maioria deles, de maneira isolada. O homem não estava presente no desenho. É possível inferir, a partir desta apresentação, que as plantas estão um pouco distantes na vida destes alunos.

O segundo grupo construiu uma estória a partir dos elementos/brinquedos (boneca, gato, perfume, besouro, grãos de feijão e arroz, flores e folhas) contidos em uma caixa. Neste percebeu-se: (1) Apresentação de Conceitos - BAIXA; (2) Relações entre os Conceitos - BAIXA; (3) Inserção da Figura Humana dentro das Relações Estabelecidas entre os Conceitos Apresentados - ALTA; (4) Apresentação de Elementos que denotem uma das Concepções Ambientais citadas por Araújo (2004) – REGULAR, com elementos da Concepção CONSERVACIONISTA.



FIGURA 02: Grupo apresentando a estória

Este grupo não se preocupou em incluir os conceitos do que haviam estudado em sua apresentação. A estória tinha como personagem principal uma menina que utilizou todos os outros elementos de acordo com as suas necessidades. Estes dentre

outras características do texto denotaram a presença de uma concepção antropocêntrica de meio ambiente.

O terceiro grupo criou um cenário com a utilização de massas de modelar com o qual narraram uma estória. Aqui se identificou: (1) Apresentação de Conceitos - ALTA; (2) Relações entre os Conceitos - ALTA; (3) Inserção da Figura Humana dentro das Relações Estabelecidas entre os Conceitos Apresentados - ALTA; (4) Apresentação de Elementos que denotem uma das Concepções Ambientais citadas por Araújo (2004) – ALTA, com elementos da Concepção Educação Crítica.



FIGURA 03: Cenário montado com a massa de modelar

Neste grupo foi possível perceber a utilização de muitos conceitos que foram apresentados em sala anteriormente. Durante a exposição dos resultados, o homem foi colocado como um ser que respeitava os demais seres vivos, que se alimentava dos frutos das árvores, mas também plantava. Deste modo foi possível identificar uma contradição entre o que eles contaram nesta estória e o que eles vêem acontecer no meio social no qual estão inseridos. Trata-se, portanto, de uma crítica aos valores da sociedade vigente.

O quarto grupo elaborou um jogral como forma de representação teatral. Neste percebeu-se: (1) Apresentação de Conceitos - ALTA; (2) Relações entre os Conceitos - REGULAR; (3) Inserção da Figura Humana dentro das Relações Estabelecidas entre os Conceitos Apresentados - REGULAR; (4) Apresentação de Elementos que denotem uma das Concepções Ambientais citadas por Araújo (2004) – REGULAR, com elementos da Concepção CONSERVACIONISTA.



FIGURA 04: Grupo apresentando o teatrinho

Durante a apresentação do teatro, os alunos se preocuparam em definir os conceitos. O homem foi inserido nas relações ecológicas no momento de explicar sobre a função das partes das plantas, mostrando que estas são importantes pois beneficiam o homem de alguma forma e por este motivo devem ser conservadas.

O quinto grupo construiu uma paródia a partir da música “Abre, abre” da banda “Bonde do Maluco”. Neste foi detectado: (1) Apresentação de Conceitos - BAIXA; (2) Relações entre os Conceitos - BAIXA; (3) Inserção da Figura Humana dentro das Relações Estabelecidas entre os Conceitos Apresentados - ALTA; (4) Apresentação de Elementos que denotem uma das Concepções Ambientais citadas por Araújo (2004) – ALTA, com elementos das Concepções CONSERVACIONISTA E PRESERVACIONISTA.



FIGURA 05: Apresentação da paródia pelo grupo.

A paródia cantada pelo último grupo não apresentava conceitos do assunto, mas trazia uma clara mensagem da concepção Preservacionista, mas com elementos que podem ser atribuídos à concepção Conservacionista.

Considerações Finais

A Educação Ambiental não é um método, uma disciplina ou uma área do conhecimento. Ela é uma alternativa para modificar a maneira como o ser humano se percebe dentro das complexas relações existentes na natureza. Sendo assim, educar ambientalmente não é transmitir informações, mas, entre outras coisas, proporcionar momentos que instiguem os alunos a expor e discutir suas impressões.

Desta forma, as atividades lúdicas apresentam-se como uma boa ferramenta para o desenvolvimento de ações em Educação Ambiental, pois, quando bem conduzidas, estas atividades possibilitam trabalhar atitudes, valores, sentimentos e conhecimentos no sentido de otimizar o relacionamento que o homem mantém consigo mesmo e com os demais seres vivos no meio no qual estão inseridos.

Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, Paulo N. de. **Educação Lúdica** - técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1987.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 6 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- ARAUJO, M. I. O. **A dimensão ambiental nos currículos de formação de professores de Biologia**. São Paulo, 2004. Tese (Doutorado em educação) - Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.
- FEIJÓ, Olavo G. **Corpo e Movimento**: Uma psicologia para o esporte. Rio de Janeiro: Shape, 1992.
- FERREIRA, Aurélio B. de H. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 3. ed. rev. e atual. Curitiba: Positivo, 2004.
- LEFF, E. **Saber Ambiental**: sustentabilidade, racionalidade, complexidade, poder. Tradução de Lúcia Mathilde Endlich Orth. 4 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- LIMA, Maria A. V. P. **Uma Reflexão sob o Ato de Brincar**. São Paulo: Psicopedagogia Online, v. 10, p. 821, 2006.
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da Animação**. Campinas, SP: Papyrus, 1990. Coleção Corpo e Motricidade.
- PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- REIGOTA, M. **O que é Educação Ambiental?** São Paulo: Brasiliense, 2006.