

JOGO DO MERCADO: UMA METODOLOGIA CRÍTICA- REFLEXIVA PARA A EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Tatiana Ferreira dos Santos¹

Daniele Santana de Melo²

Maria Ivanilde Meneses de Oliveira³

Resumo

O artigo apresenta um relato de experiência que utilizou o jogo do mercado como estratégia para discutir a educação ambiental realizada com alunos da graduação do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Sergipe. A utilização do jogo fomenta reflexões e perpassa pelo viés do balanço de posturas individuais como grupal, um recurso pedagógico que possibilita resultados positivos, pois trás situações que consente os participantes desenvolver métodos de possíveis resolução de problemas, estimulando a sua criatividade e participação. Sendo que só no final aponta a real estratégia do jogo.

Palavras-chave: Educação Ambiental, Jogo do Mercado, Recurso.

INTRODUÇÃO

Esse artigo foi originado a partir dos resultados obtidos através da aplicação do jogo mercado com uma turma de estudante da graduação do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Sergipe. Aqui se apresentará sugestão de metodologia para o desenvolvimento de ações em Educação Ambiental que sejam capazes de atender a todos os tipos de público, proporcionando a sensibilização e a reflexão crítica bem como o sentimento de corresponsabilidade socioambiental dentre todos os envolvidos.

O objetivo deste trabalho concentrou-se em apresentar um relato de experiência que utilizou o jogo do mercado como estratégia para discutir a educação ambiental realizada com alunos da graduação do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Sergipe.

¹Especialização em Educação Ambiental pela Faculdade Atlântico. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação Ambiental -GEPEASE/CNPq/UFS.

² Mestranda em Educação (NPGED/UFS). Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação Ambiental -GEPEASE/CNPq/UFS. Especialização em Educação Ambiental pela Faculdade Atlântico e Mídias na Educação na UFS.

³ Mestra em Educação (NPGED/UFS). Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação Ambiental -GEPEASE/CNPq/UFS. Especialização em Educação Ambiental na UFS.

O jogo do mercado é uma metodologia que foi adaptada pela Organização Não Governamental Christian Aid (1990), a atividade objetiva discutir o controle econômico entre os países. O jogo do mercado é uma dinâmica grupal que estimula os participantes a representar o papel do país no mercado internacional. A metodologia foi adaptada ao contexto ambiental e a regra principal é fazer “fortuna” e fornecer o menor número de informações possíveis sobre o jogo, pois possibilita a construção de novas regras e fomenta a criatividade, além expor as reflexões discutidas na trilha da formação inicial com a temática educação ambiental. (SATO, 2002)

Nesse contexto, a prática com a utilização do jogo permite que os estudantes ou participantes fiquem mais motivados, pois o processo de aprendizagem torna-se mais interessante e divertido por permitir a simulação do mundo real e por proporcionar a aprendizagem através da experiência.

EDUCAÇÃO AMBIENTAL

A discussão sobre educação ambiental se faz necessário diante do balanço visualizado perpassa por questões ambientais, faz-se relevante no caminho da Educação trazer abordagem reflexiva e crítica da sociedade à luz da sensibilização e debate para a formação de educadores críticos.

[...] a respeito da gravidade da crise ambiental e da necessidade de “fazer algo” geram uma grande expectativa em relação às possibilidades da Educação Ambiental, que vem sendo chamada a dar conta da mudança de valores e atitudes da humanidade diante da natureza. (GUIMARÃES, 2000, p.17)

Evoca a corresponsabilidade em disseminar movimentos dinâmicos em favor de minimizar as problemáticas.

Assim, a Educação Ambiental vem sendo valorizada como uma ação educativa que deveria estar presente, de forma transversal e interdisciplinar, articulando o conjunto de saberes, formação de atitudes e sensibilidades ambientais. (CARVALHO, 2004, p.24)

METODOLOGIAS A FAVOR DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Nos últimos anos, metodologias tem se tornado cada vez mais presentes para abordagem da implementação da Educação Ambiental, tanto nas salas de aula e fora delas. Uma das possibilidades em cultivar o processo de ensino e aprendizagem interessante e motivador para os alunos.

Há diferentes formas de incluir a temática ambiental nos currículos escolares, como atividades artísticas, experiências práticas, atividades fora da sala de aula, produção de materiais locais, projetos ou qualquer outra atividade que conduza os alunos a serem reconhecidos como agentes ativos no processo que norteia a política ambientalista. Cabe aos professores, por intermédio de prática interdisciplinar, proporem novas metodologias que favoreçam a implementação da Educação Ambiental, sempre considerando o ambiente imediato, relacionado a exemplos de problemas atualizados. (SATO, 2002, p.25)

Nesse contexto, o jogo proporciona também uma metodologia eficaz para abarcar a temática ambiental. Por sua vez, fornece interação entre aluno-aluno, aluno-professor, assim, remete da educação ambiental conjetura em forma lúdica e enriquecedora.

A Educação Ambiental emana como uma necessidade à solução, à prevenção dos problemas ambientais. Nesse sentido é dado à Educação Formal, incluindo todas as formas e modalidades de ensino, um papel em destaque e ao professor a responsabilidade de inserir a Educação Ambiental na sua prática de ensino.

Para Araújo (2004), o novo modelo de formação de professores propõe a preparação comprometido, com a mudança educativa, apontando para a necessidade de agenciar iniciativas que assegurem uma formação ambiental rigorosa dos docentes, ao mesmo tempo em que sejam estabelecidos vínculos seguros entre a formação inicial e a continuada.

RESULTADO E DISCUSSÕES

Em 30 de janeiro de 2013, às 19:00 horas, foi aplicado o Jogo do Mercado aos quarenta alunos da disciplina de Ética e Educação Ambiental, ministrada pela Professora Dra. Maria Inêz Araújo do curso de Pedagogia na Universidade Federal de Sergipe. Para o desenvolvimento de tal atividade, fez-se necessária a participação de três facilitadoras, as quais duas atuaram interpretando o papel do Banco Central e a terceira atuou na observação dos grupos. Dentre os materiais, estavam pastas

representando o Brasil, Iraque, Japão, China, Estados Unidos, África do Sul e Rússia. Dentro das pastas havia materiais que representavam recursos naturais, tecnológicos e formas geométricas dimensionadas, cada forma possuía valores estipulado pelo Banco Mundial.

Utilizando-se de apresentação com slides, foi informado o objetivo do jogo de forma sucinta e confusa, como segue nas regras do jogo. Em sequência, as facilitadoras solicitaram que a turma organizasse sete grupos de cinco alunos. Logo após, foi orientado aos grupos que elessem um líder, ao qual representaria o país e realizaria as negociações com o Banco Mundial. Em seguida, o Banco Mundial, já organizado, convocou os líderes dos grupos para a entrega das pastas, que ocorreu de forma aleatória e com os títulos dos países virados para baixo.

Confusos do objetivo do jogo, os grupos abriram as pastas e iniciaram a atividade produzindo as formas geométricas aleatórias sem dimensões exatas. Poucos minutos após o início do jogo, alguns países foram negociar as formas, entretanto o Banco recusou todas, pois estavam fora dos padrões exigidos para tal. Então, informamos que os Países precisariam usar tecnologias para produzir as formas com exatidão e que o Banco fiscalizaria todas as formas para compra-las. Houve revolta entre os Países, pois alguns não havia recursos tecnológicos suficientes para produzir as formas. A partir desse momento, os Países iniciaram as negociações entre eles.

Enquanto alguns Países corriam para produzir as formas geométricas, outros já estavam formando filas para troca-las por dinheiro no Banco Mundial. O clima que inicialmente era confuso, deu lugar à disputas e negociações fervorosas entre países. Os líderes discutiam entre si, os outros integrantes produziam formas geométricas sem parar, filas e filas no Banco Mundial, que por sinal, fazia medições cuidadosas para que cada centímetro fosse avaliado.



Foto 3- País produzindo forma geométrica.

Foto 4- Discussões sobre o jogo

No desenrolar do jogo, o Banco Mundial anunciava promoções irresistíveis, supervalorizando as formas e alugando tecnologias para os países que necessitasse.

Ao final da atividade, foi solicitado aos grupos a contagem do dinheiro adquirido nas vendas das formas geométricas. Em seguida as facilitadoras construíram uma tabela com a colocação dos Países. Após a contagem dos recursos que restaram, os Países se deram conta do objetivo do jogo e problematizaram diante da questão ambiental.

Para a análise da prática do jogo do mercado foi aplicado questionário com quarenta alunos, aos quais foram respondidos sem maiores contestações.

Utilizou-se de um questionário contendo questões abertas, aplicada a um percentual de 40 alunos de uma turma da graduação do curso de Pedagogia, foram abordadas questões que sinalizava a atividade do jogo do mercado, o momento que mais chamou a atenção do jogo e a opinião dos alunos em relação ao recurso para trabalhar sobre as questões ambientais. Sendo 2 dos que responderam o questionário do sexo masculino e 38 do sexo feminino.

Quando perguntado se gostaram de participar da atividade “Jogo do Mercado”, 100% afirmaram que sim. Na justificativa da pergunta, observa-se no gráfico 1 as categorias que mais se destacaram, 35% conscientização, 32% crítica reflexiva, 10% interação, 18% dinâmica do jogo e 5% sugestão de trabalho. Algumas justificativas a certa dos dados: *“Sim, porque ele trabalha valores ambientais e éticos, além de nos conscientizar sobre a utilização dos recursos naturais”*; *“Sim, achei a atividade bastante interessante, pois não conhecia. Certamente adaptarei esse tipo de atividade para futuras aulas no ensino fundamental menor”*.

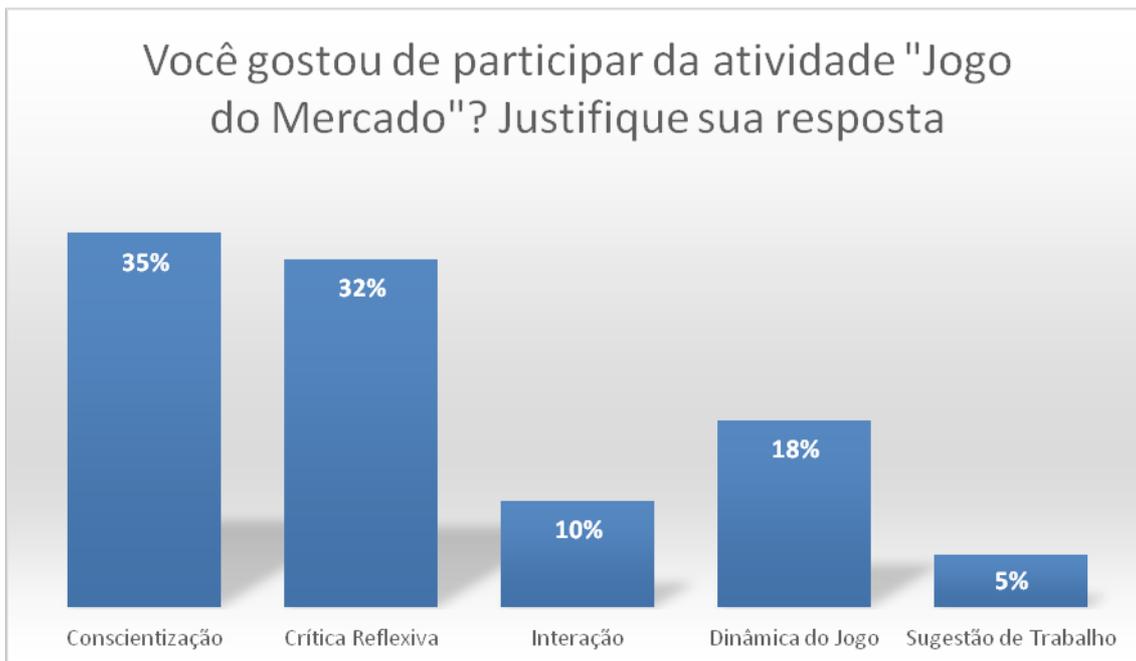


Gráfico 1- Você Gostou de participar da atividade “Jogo do Mercado”? Justifique sua resposta.

No questionamento sobre em qual momento do jogo lhe chamou mais atenção, observou-se que 2% citou a fase inicial do jogo de maior destaque, já 75% afirmaram que durante o desenvolvimento do jogo foi mais relevante, sendo que 20% apontaram o período de discussão do jogo, correspondendo ao final, o momento mais interessante, e 3% alegaram que todos os períodos foram cruciais. Alguns relatos dos motivos para tal escolha: *“Vários, no momento do desenrolar da atividade, ainda no início quando o grupo estava buscando o caminho para definir como resolver os problemas e ganhar dinheiro. O segundo momento foi na hora de explicação final, onde mostrou a real finalidade do jogo, que é a consciência em relação ambiental”*; *“O início foi confuso, mas quando entendemos as regras e começamos a produzir, a venda das mercadorias me chamou atenção, pois dá uma ‘falsa’ sensação de poder”*. Uma das propostas do jogo, era ocultar o maior número de informações possíveis, para que os participantes vivenciassem dificuldades, desafios e quais estratégias alcançariam.

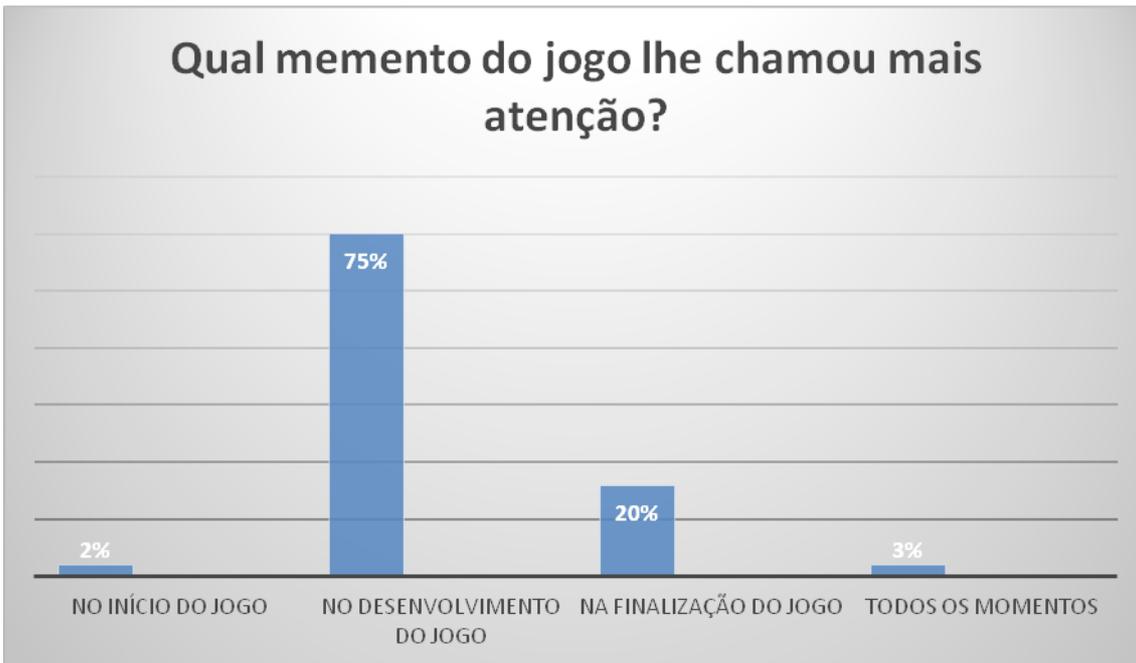


Gráfico 2- Qual momento do jogo lhe chamou mais atenção?

Quando perguntado se na opinião do entrevistado, o jogo do mercado é um recurso interessante para trabalhar sobre as questões ambientais, 92% afirmaram que sim, 3% declararam que não e 5% responderam que talvez.

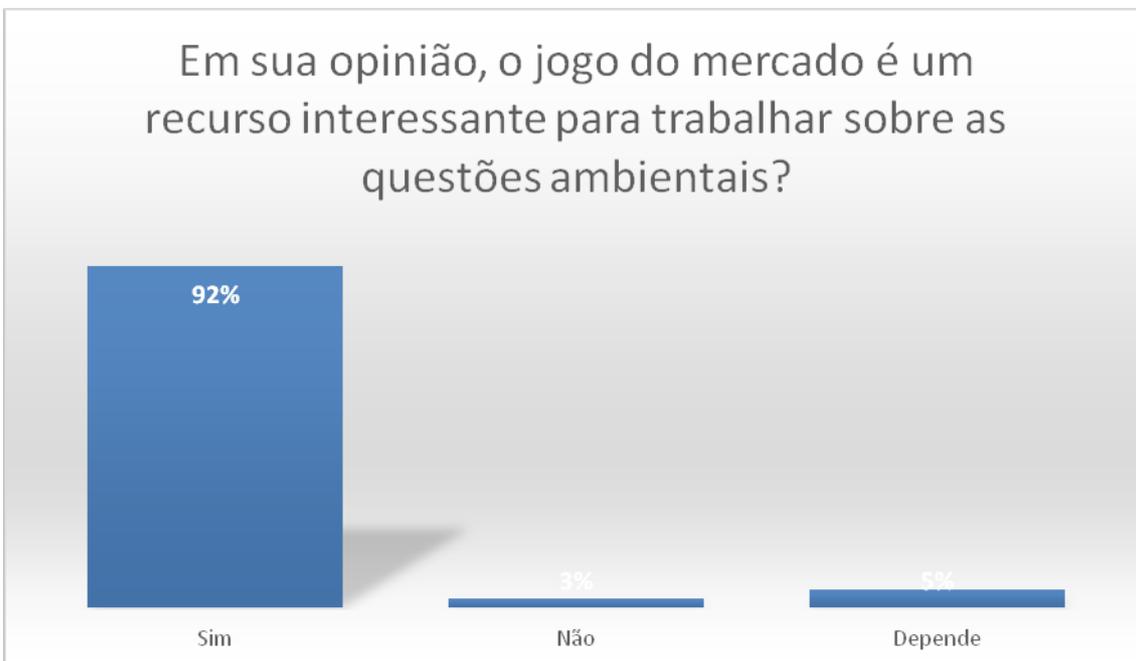


Gráfico 3- Em sua opinião, o jogo do mercado é um recurso interessante para trabalhar sobre as questões ambientais?

No mesmo questionamento, foi solicitado a justificativa trazendo 45% das afirmações Preservação/Conservação/Reflexões, a dinâmica do jogo trouxe 32% das declarações e trabalhar com conceitos 23%. Alguns relatos dos motivos para tais justificativas: “*Sim. Porque ele é o ponto inicial para uma reflexão crítica sobre as questões ambientais.*”; “*Sim. Tem tudo haver com a questão ambiental, uma vez que o jogo coloca em negociação os recursos naturais e do outro lado coloca a questão financeira.*”; “*Sim, porém com adolescentes e adultos, com crianças não funcionaria. O jogo mexe com o meio ambiente de forma lúdica, interessante, importante, etc.*”; “*Sim. Porque nos faz repensar sobre a importância dos recursos naturais, e como a preservação é fundamental para o nosso planeta, nenhum recurso é inesgotável se não cuidar pode acabar.*”

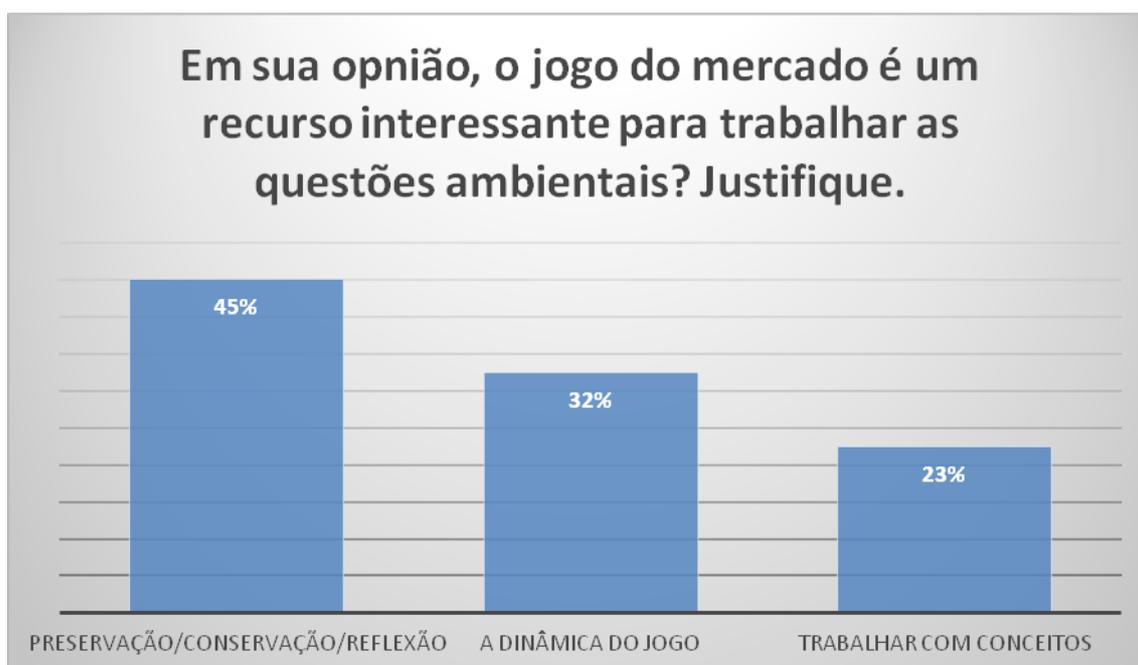


Gráfico 4- Em sua opinião, o jogo do mercado é um recurso interessante para trabalhar sobre as questões ambientais? Justifique.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreende-se que as metodologias criam novas possibilidades de planejamento, projetos e ações evidenciando assim, uma nova postura no processo de ensino-aprendizagem. No tocante desse trabalho, em articular as questões ambientais como uma prática educativa relevante à formação inicial do professor.

Ao observar a dinâmica do Jogo do Mercado com os alunos da graduação em pedagogia, foi possível perceber seus anseios, contribuição na dinâmica diante da atividade. Sendo consideradas interativas e adequadas pelos próprios participantes.

Nessa perspectiva da prática do jogo do mercado, conjectura ao posicionamento crítico-reflexivo, dos participantes na utilização de repercutir-nos diversos espaços, sob a perspectiva da responsabilidade social. Desse modo, acredita-se que a jogo do mercado seja mais uma possibilidade metodológica que resulta no comprometimento socioambiental.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, 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.

CARVALHO, I. C. de M. **Educação Ambiental: a formação do sujeito ecológico.** São Paulo: Cortez, 2004.

GUIMARÃES, M. **Educação Ambiental: No consenso um embate?** Campinas: Papirus, 2000.

SATO, M. **Educação Ambiental.** São Carlos: Editora: RiMa, 2002.