



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE - CCBS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA – DEF
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

GARDILENE CARDOSO DE JESUS

JOGOS E BRINCADEIRAS DE ECOPELAGOGIA PARA A ECOMOTRICIDADE:
UMA INTERVENÇÃO NO PROJETO ESTRELAS DO MAR

SÃO CRISTÓVÃO – SE

2018

GARDILENE CARDOSO DE JESUS

**JOGOS E BRINCADEIRAS DE ECO PEDAGOGIA PARA A ECOMOTRICIDADE:
UMA INTERVENÇÃO NO PROJETO ESTRELAS DO MAR**

Monografia apresentada ao Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Sergipe como requisito para obtenção do grau de licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Cae Rodrigues

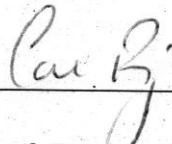
São Cristóvão – SE

2018

GARDILENE CARDOSO DE JESUS

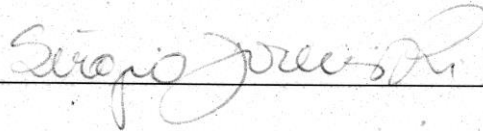
**JOGOS E BRINCADEIRAS DE ECO PEDAGOGIA PARA A
ECOMOTRICIDADE: UMA INTERVENÇÃO NO PROJETO
ESTRELAS DO MAR**

Monografia aprovada como requisito para obtenção do título de Licenciado em Educação Física do Curso da Universidade Federal de Sergipe.



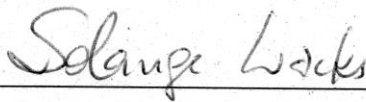
Prof. Dr. Cae Rodrigues

Orientador



Prof. Dr. Sérgio Dorenski Dantas Ribeiro

Membro Convidado



Profa. Dra. Solange Lacks

Membro Convidado

São Cristóvão, 08 / 08 / 2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço, prioritariamente, à Deus por sustentar a minha fé, por me manter saudável e capaz de alcançar meus objetivos. Agradeço ao Professor Dr. Cae Rodrigues, meu orientador, por aceitar o desafio de me orientar com um tema que eu tinha pouca intimidade, o que exigiu paciência em dobro no exercício de me guiar firmemente nesse estudo.

Agradeço aos Docentes da Universidade Federal de Sergipe, especialmente aos do Departamento de Educação Física com os quais tive a felicidade de adquirir os conhecimentos necessários à minha formação.

Agradeço aos colaboradores dessa pesquisa, ao idealizador e coordenador do projeto Estrelas do Mar, Byron Silva, pelo espaço cedido e oportunidade de concretização deste estudo. Em especial aos que participaram das intervenções e me concederam as entrevistas, me permitindo concluir o trabalho de acordo com o planejado e dentro das expectativas.

Agradeço à minha família, minha filha Aiane Cardoso de Jesus, por entender a importância dos motivos pelos quais me fiz ausente durante esses quatro anos. À minha mãe Valdete Cardoso, meu Pai(drasto) Manoel Messias, meus irmãos Everaldo, Edivaldo, Edjane, Gardenia, Galdenisson e Maíres, pelo amor incondicional que nos impulsiona a seguir em frente, pelo apoio e confiança que vocês depositaram em mim, em minha capacidade de ir adiante. Agradeço In Memoriam ao meu avô materno Josias Cardoso Romão, que estaria radiante de felicidade e orgulho pela realização do meu sonho que hoje se concretiza, e ao professor Osvaldo Monteiro, que com o seu jeito extrovertido sempre me apoiou e impulsionou a seguir adiante.

Agradeço a todos os meus amigos e companheiros de curso que iniciaram junto comigo a jornada em 2014.2, em especial, Airra Oliveira, Ellber Albuquerque, Alexandre Oliveira, Maksuel Pereira e David Bruno que estiveram mais próximos no decorrer do curso me apoiando e me ajudando em tantos desafios propostos.

Expresso os meus sinceros melhores sentimentos através dessa extensa mensagem de agradecimento demonstrando o quanto as pessoas, que aqui menciono, foram determinantes na minha trajetória acadêmica e de vida que refletiu direta ou indiretamente no patamar intelectual em que me localizo, e no ser humano que sou hoje.

Deixo expresso também todo o meu carinho e gratidão às minhas Amigas de profissão e ambientes de trabalho Claudia Santos, Senhor Uilson, Márcia Borges, In Memoriam ao Professor Osvaldo, Lucimar Vieira, Ana Patrícia, Luciene, Marly Melo, Jaciara, Maria Virgínia, Maria de Fátima Paixão, Vanessa Bitencourt, Edméia Santos e Gilson Ferreira pelo apoio, incentivo a seguir mesmo diante dos percalços que a relação com algumas pessoas me

impôs no ambiente de trabalho. Pelo companheirismo, respeito (mútuo) de sempre, e principalmente pela compreensão nos momentos em que precisei me ausentar da minha função no trabalho em virtude das atividades acadêmicas. Obrigada a todos vocês, pela força, pela experiência, tanto profissional quanto de vida que obtive de cada um durante a nossa convivência, onde sempre demonstraram querer o melhor para a minha vida desejando e testemunhando com alegria e satisfação o meu crescimento e evolução em todos os aspectos.

É infinitamente grata a Deus e a todos vocês, que me comprometo a trabalhar sempre com a plena consciência de que não se exerce a função Docente para cumprir o papel de substituição de afeto mas para, entre outras coisas, garantir o crescimento intelectual, a integridade, oferecendo aos educandos os cuidados físicos e cognitivos necessários para tanto, e com o comprometimento, zelo, responsabilidade e carinho que uma criança, independentemente das circunstâncias e/ou situação, merece. Fazendo jus a oportunidade de contribuir na formação do ser Humano no seu desenvolvimento integral, de forma idônea e ética.

Gardilene Cardoso de Jesus

Seja na terra a pequenina chama que ilumina as trevas em que jazem milhares de criaturas. Seja a água benéfica que dessedenta todos aqueles que atravessam o deserto da existência, sequiosos de carinho e amor. Seja o alimento dos que nos procuram famintos de compreensão e de incentivo. Procure servir e amar, para ter a alegria de haver passado na terra distribuindo benefícios a todas as criaturas.

(Carlos Torres Pastorino)

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo principal analisar como jogos e brincadeiras podem contribuir para propostas ecopedagógicas, sob uma perspectiva de educação ambiental crítica. A abordagem metodológica trata-se de uma pesquisa qualitativa, descritiva. Uma pesquisa de campo, cujo instrumento de produção e coleta de dados concretizou-se através de pesquisa teórica, intervenções ecopedagógicas e entrevista semiestruturada com perguntas abertas. O lócus da pesquisa foi o Projeto Estrelas do Mar, local propício à realização da presente proposta pedagógica, uma vez que as atividades do projeto acontecem à beira mar, em contato direto com a natureza. O projeto funciona sob uma dinâmica filantrópica, que trabalha a inclusão social por meio do desenvolvimento de diversas atividades lúdicas, recreativas e também através da prática esportiva do bodyboarding e da capoeira, atividades que tem sido oferecidas p/ pessoas com e sem deficiências há sete anos. O grupo participante das intervenções é formado por crianças, jovens e adultos de uma faixa-etária variada constituindo um extenso grupo misto. No que tange à análise dos dados a pesquisa teve a colaboração de cinco participantes das intervenções que demonstraram interpretar os jogos e brincadeiras por um viés do desenvolvimento motor, demonstrando pouco envolvimento com as questões referentes à Educação Ambiental, bem como ao relacionamento e contato com o movimento intencional com/na natureza como sugere o conceito de ecomotricidade, do movimento do ser humano motivado, primordialmente, pela interação com o meio ambiente. Identifiquei nos discursos a predominância de uma visão pragmática, objetiva, racional técnica, contrária à união entre a sensibilidade e a razão na interpretação da proposta.

Palavras-chaves: Jogos e brincadeiras de Ecopedagogia. Ecomotricidade. Educação ambiental crítica.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
METODOLOGIA	13
REVISÃO DE LITERATURA	15
CAPÍTULO 1 – A PERSPECTIVA CRÍTICA DA ECOMOTRICIDADE	15
1.1 Educação Ambiental Crítica	15
1.2 Ecopedagogia	16
1.3 Ecomotricidade como ecopedagogia na perspectiva crítica	18
CAPÍTULO 2 - OS JOGOS E BRINCADEIRAS: A PERSPECTIVA DOS JOGOS AMBIENTAIS	19
APRESENTAÇÃO DOS DADOS: DESCRIÇÃO DAS INTERVENÇÕES ECOPEDAGÓGICAS	25
1ª INTERVENÇÃO – TRILHA ECOLÓGICA: NÃO SOU/FAÇO PARTE DESSE AMBIENTE	25
2ª INTERVENÇÃO - JOGO DA MEMÓRIA CORPORAL: PERSONIFICANDO UM ELEMENTO DA NATUREZA	27
3ª INTERVENÇÃO : “JOGO DA PERCEPÇÃO”	29
ANÁLISES E CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE AS INTERVENÇÕES	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
APÊNDICE 1: ROTEIRO DE ENTREVISTA	40
APÊNDICE 2: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	41
APÊNDICE 3: ENTREVISTAS NA ÍNTEGRA	42
ENTREVISTA DO(A) COLABORADOR(A) 1	42
ENTREVISTA DO(A) COLABORADOR(A) 2	43
ENTREVISTA DO(A) COLABORADOR(A) 3	44
ENTREVISTA DO(A) COLABORADOR(A) 4	45
ENTREVISTA DO(A) COLABORADOR(A) 5	46
APÊNDICE 4: IMAGENS DA INTERVENÇÃO 1	47
APÊNDICE 5: IMAGENS DA INTERVENÇÃO 2	54
APÊNDICE 6: IMAGENS DA INTERVENÇÃO 3	56

INTRODUÇÃO

Frente às necessidades de abordagens de uma educação ambiental que promova uma sociedade ambientalmente sustentável, a proposta de intervenção desenvolvida neste trabalho, baseou-se numa construção teórica capaz de subsidiar práticas de educação ambiental não convencional que visam engajar o maior número de pessoas possível em processos formativos que exijam dos indivíduos considerável comprometimento com a Educação Ambiental, bem como o fortalecimento de vínculos com a natureza. A divulgação dessa pesquisa tem por finalidade contribuir com embasamento teórico na motivação de diálogos entre estudiosos que demonstrem interesse pela referida temática, bem como incentivar e subsidiar ações didático-pedagógicas voltadas ao tema em questão possibilitando interação do ser humano com o meio ambiente, seja essa uma interação de teor educacional, contemplativo, recreativo, esportivo etc., nos mais variados ambientes, contextos e segmentos da sociedade.

A Educação ambiental crítica busca encontrar possíveis soluções para transformação da realidade socioambiental atual, a partir da superação de paradigmas que permeiam uma educação ambiental conservadora que regem a sociedade moderna, esta substanciada pela lógica do capitalismo. Busca comprometimento com ações educativas que desloquem os olhares para uma visão de mundo que privilegie uma relação integrada entre sociedade e natureza, de forma a romper com a hierarquização posta, onde o ser humano se sobrepõe à natureza e fortalece a lógica da dominação sobre ela.

Articulado aos apontamentos supracitados, o objetivo deste estudo é responder a seguinte questão: Como jogos e brincadeiras podem contribuir para propostas ecopedagógicas? Para ajudar a responder tal questão foi traçado como metas alcançar o objetivo Geral: Analisar como jogos e brincadeiras podem contribuir para propostas ecopedagógicas. E os seguintes objetivos Específicos: Analisar como jogos e brincadeiras podem contribuir para propostas ecopedagógicas para pessoas com deficiência; Possibilitar a prática de jogos e brincadeiras capazes de promover uma educação ambiental crítica que despertem nos indivíduos o reconhecimento, a incorporação e compreensão dos problemas ambientais; Identificar as possibilidades metodológicas de educação ambiental por meio de atividades lúdicas; Compreender a proposta enquanto possibilidade de ensino/aprendizagem de educação não-formal da educação ambiental; Instigar o fortalecimento dos vínculos do indivíduo com a natureza.

Em relação à estrutura de organização do trabalho, material, métodos, características do estudo, local e período de intervenção, a monografia apresentada baseia-se num estudo

qualitativo. Trata-se de uma pesquisa de campo, uma pesquisa exploratória, descritiva realizada por meio de intervenções pedagógicas. As intervenções foram realizadas no Projeto Estrelas do Mar, nos dias 27 de Janeiro, 03 de Fevereiro e 23 de Junho de 2018. Quanto à amostra e procedimentos os dados para elaboração dessa monografia foram coletados através de pesquisa bibliográfica: realizada em livros, periódicos especializados, além de revistas eletrônicas que apresentam informações relacionadas ao assunto em questão; A coleta de dados da pesquisa de campo ocorreu por meio de entrevistas semiestruturada com perguntas abertas e análise das mesmas onde, posteriormente, foi feita a interpretação dos dados e construção de uma autonarrativa, a partir da minha própria experiência. Foi realizada uma brincadeira em cada intervenção que aconteceu durante três sábados de atividades no projeto.

O Projeto Estrelas do Mar, coordenado por Byron Silva e sua esposa Anne Silva (respectivos Cabo e Capitã da Polícia Militar de Sergipe), funciona sob uma dinâmica filantrópica, que trabalha a inclusão social por meio do desenvolvimento de diversas atividades lúdicas, atividades recreativas e também através da prática esportiva, por meio de rodas de capoeira e do bodyboarding, atividades que tem sido oferecidas para pessoas com e sem deficiências. Sua fundação é datada do dia 26 de junho de 2011. O projeto é originário de uma homenagem ao bodyboarder José Ailton Sebastião Santos Silva, conhecido como Ailton Kostela, primo do idealizador do projeto Byron Silva. José Ailton tinha o sonho de criar uma Escola de Bodyboarding para atender jovens carentes das zonas de risco de Aracaju. Porém, não conseguiu concretizar esse sonho, por ter tido a sua vida ceifada em Março de 2010 por um assaltante que tentava cometer o delito de assalto contra um jovem que ele sequer conhecia.

Byron Silva, que sempre se considerou primo-irmão de “Kostela”, após a morte do seu primo achou mais que justo colocar o projeto para seguir em frente como o seu primo haverá planejado outrora, e nesse novo engajamento no projeto decidiu trabalhar também com pessoas que apresentassem algum tipo de deficiência, sob a afirmativa de se sentir sensibilizado pelas vezes que ouvia o seu primo-irmão falar que “todo jovem é especial”.

O Projeto Estrelas do Mar atende atualmente aproximadamente 85 (oitenta e cinco) alunos, sendo 65 (sessenta e cinco) com algum tipo de deficiência (Síndrome de Down, Autismo, deficiente visual e Paralisia Cerebral) e 20 (vinte) sem nenhum tipo de deficiência. A escolha do ambiente para a realização das intervenções se deu por conta da minha relação com o Projeto Estrelas do Mar do qual participo e possuo vínculo de voluntariado, mas principalmente por se tratar de um local propício à realização da presente proposta pedagógica, uma vez que as atividades do projeto acontecem à beira mar, em contato direto

com a natureza. O grupo participante das intervenções é formado por crianças, jovens e adultos de uma faixa-etária variada constituindo um extenso grupo misto.

Sobre aos caminhos que me motivaram a seguir na formação docente, e me conduziram a essa linha de pesquisa, eu pontuo: As relações humanas são de uma complexidade infinita. Tão complexas quanto imprevisíveis. O que pode alterá-las, de forma positiva ou negativa, são as nossas ações. E mais especificamente, a forma como agimos na nossa própria vida, mas principalmente na do próximo. Uma criança por si só, por exemplo, em seus anos iniciais não tem discernimento à cerca do “certo ou errado”, ela simplesmente se espelha em nós. E, é esse o momento exato que devemos agir com responsabilidade, consciência, bom senso, sensibilidade. Nossos pequeninos seres, tão indefesos, estão expostos a perigos constantes, estão sempre tão vulneráveis, e também suscetíveis à manipulações, o que requer bastante cuidado. Daí a nossa obrigação de lidar, com tal fragilidade, de modo a intervir de maneira positiva na vida delas. Cabe a nós adultos interferir no curso de vida das nossas crianças e oferecer-lhes esclarecimentos que possam propiciar um futuro com uma vida, minimamente, bem sucedida e saudável, em todos os sentidos.

Portanto, acredito que o poder de “mudar o mundo” está em nossas mãos, e muitas vezes o deixamos escorrendo, gradativamente, por entre os dedos por conta de detalhes tão insignificantes. Quando negligenciamos determinadas situações que envolvem uma criança ou quando deixamos de demonstrar determinados gestos, perdemos então a oportunidade de transformar uma realidade. Assim é com a atenção que devemos dar à natureza e às questões que a cercam. Conseguir testemunhar, ou permitir que as gerações futuras desfrutem de um mundo melhor depende de cada um de nós.

Em qualquer circunstância ou situação, uma criança precisa de carinho, de se sentir segura, amparada, protegida, amada, forte para enfrentar os seus medos, medos do desconhecido, do novo. Que sejamos o ponto de referência, essa figura motivacional na vida não só das crianças, mas de todo e qualquer indivíduo. Ver o sorriso estampado no rosto de uma pessoa por razão de encantamento, demonstração de sensibilidade, de respeito por todas as formas de vida, pela natureza até nos faz, por um momento, esquecer as nossas indignações pelas desigualdades e injustiças sociais, e da vida de um modo geral. O bem estar e a felicidade como realidade coletiva nos motiva a continuar disseminando ensinamentos e perpetuando os bons e adequados comportamentos. Tentemos todos viver a sensação de dever cumprido. Não há nada mais satisfatório na vida do que a certeza de que você está fazendo a sua parte, dando a sua contribuição em prol de um bem comum.

Que possamos compreender que priorizar a si e aos interesses pessoais não é de tudo na vida o mais importante. A satisfação de ver uma criança desenvolvida e feliz, e saber que você faz um pouquinho que seja de diferença na vida dela, e na sociedade, apaga qualquer sofrimento pelas dificuldades, renova nossas forças, nossa fé na vida e nos mostra quão valiosa ela é. Diante disso, os nossos problemas e todo o resto tornam-se coisas meramente irrisórias.

METODOLOGIA

Em relação à estrutura de organização do trabalho, material, métodos, características do estudo, local e período de intervenção, a monografia apresentada baseia-se num estudo qualitativo.

É sabido que toda e qualquer classificação se faz mediante algum critério. Com relação às pesquisas, é usual a classificação com base em seus objetivos gerais. Assim, é possível classificar as pesquisas em três grandes grupos: exploratórias, descritivas e explicativas. (GIL, 2002, p. 41)

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, uma pesquisa exploratória, “Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses”. Gil (2002, p.41). Pesquisa descritiva, uma vez que:

As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática. (GIL, 2002, p.41).

E pesquisa de campo, realizada por meio de intervenções pedagógicas. As intervenções foram realizadas no Projeto Estrelas do Mar, nos dias 27 de Janeiro, 03 de Fevereiro e 23 de Junho de 2018. O projeto acontece na praia da Aruanda/Aracaju – SE, cujo ponto de encontro é no Bar solarium, localizado na Av. Inácio Barbosa, quiosque 10, praia de Aruanda. Foi realizada uma brincadeira em cada intervenção que aconteceu durante os três sábados de atividades no projeto. A primeira brincadeira foi a Trilha ecológica: não sou/faço parte desse ambiente, concretizada com a participação de aproximadamente 90 pessoas. A segunda brincadeira foi o Jogo da memória corporal: personificando um elemento da natureza, cuja quantidade de participantes aproximou-se de 60 pessoas. A terceira e última brincadeira foi a Roda das sensações que foi realizada em dois momentos, contando no primeiro momento com a participação de todos os participantes do Projeto, que soma um total de aproximadamente 60 pessoas e no segundo momento participaram efetivamente 20 pessoas. Durante o andamento e no final das brincadeiras fiz anotações em diário de campo, registro através de fotos, de modo a facilitar a elaboração da minha análise e construção da auto narrativa na conclusão do trabalho.

Quanto à amostra e procedimentos os dados para elaboração dessa monografia foram coletados através de levantamentos bibliográficos: realizada em livros, importante referência na elaboração de qualquer trabalho, uma vez que:

Os livros constituem as fontes bibliográficas por excelência. Em função de sua forma de utilização, podem ser classificados como de leitura corrente ou de referência. Os livros de leitura corrente abrangem as obras referentes aos diversos

gêneros literários (romance, poesia, teatro etc.) e também as obras de divulgação, isto é, as que objetivam proporcionar conhecimentos científicos ou técnicos. Os livros de referência, também denominados livros de consulta, são aqueles que têm por objetivo possibilitar a rápida obtenção das informações requeridas, ou, então, a localização das obras que as contêm. Dessa forma, pode-se falar em dois tipos de livros de referência: livros de referência informativa, que contém a informação que se busca, e livros de referência remissiva, que remetem a outras fontes. (GIL, 2002, p.44).

Publicações periódicas, que segundo Gil (2002, p. 45) “são aquelas editadas em fascículos, em intervalos regulares ou irregulares, com a colaboração de vários autores, tratando de assuntos diversos, embora relacionados a um objetivo mais ou menos definido”. Além de revistas eletrônicas que apresentam informações relacionadas ao assunto em questão. As pesquisas foram norteadas por temas definidos como a Ecomotricidade, a Ecopedagogia e a Educação Ambiental. Os trechos mais relevantes para o objetivo do estudo foram destacados como unidade de significados.

A coleta de dados da presente pesquisa de campo, segundo Gil (2002, p.43), “o elemento mais importante para a identificação de um delineamento é o procedimento adotado para a coleta de dados”, ocorreu por meio de entrevistas semiestruturada com perguntas abertas que aconteceram por meio digital através de contato por via de aplicativo celular, e análise das mesmas onde, posteriormente, foi feita a interpretação dos dados e construção de uma auto narrativa, de acordo com os depoimentos esboçados e a partir da minha própria experiência de observação durante as intervenções. Essa análise e construção foi embasada à partir do referencial teórico utilizado na fundamentação desse estudo.

REVISÃO DE LITERATURA

CAPÍTULO 1 – A PERSPECTIVA CRÍTICA DA ECOMOTRICIDADE

1.1 Educação Ambiental Crítica

Para se chegar ao objetivo, este trabalho se baseia em considerações, ações e reflexões sobre a ecomotricidade voltadas para uma proposta ecopedagógica de educação ambiental crítica, embasada pela motricidade humana, a fim de contribuir de forma sustentável com uma possível transformação da realidade socioambiental, despertando nos indivíduos, cujo corpo é movimento e ferramenta de interação com o meio físico e social, reflexões à cerca de seus comportamentos, a capacidade de aprender na natureza de forma a respeitá-la e naturalizar uma relação harmoniosa com a mesma. Bem como, integrar a consciência intencional e o corpo em movimento, compactando-os como uma unidade humana que desencadeie no ser inconcluso a formação de uma significação existencial enquanto natureza.

Dessa forma apresento, neste capítulo, subsídios à compreensão da importância de desenvolver estudos e trabalhos voltados a essa perspectiva de educação ambiental crítica, por meio de pontuações que fomentem a busca de um fazer pedagógico fundante de um novo olhar no que se refere a essa educação ambiental, ações educativas geradoras de superação, mas não de abandono e sim agregação, da atual ação tendenciosa de mera transmissão de conhecimentos em relação ao que é correto ecologicamente.

A humanidade vive uma crise socioambiental cujo desencadeamento, faz-se necessário e, está voltado para um possível rompimento da atual educação ambiental conservadora que, até então, tem se perpetuado nas ações educativas propostas pedagogicamente. Sobre tal afirmativa e posição assumida pela Educação Ambiental Crítica diante da necessidade de ações pedagógicas sob uma perspectiva de contraposição à estrutura dominante, Guimarães (2004, p.30) pontua:

A Educação Ambiental Crítica objetiva promover ambientes educativos de mobilização desses processos de intervenção sobre a realidade e seus problemas socioambientais, para que possamos nestes ambientes superar as armadilhas paradigmáticas e propiciar um processo educativo, em que nesse exercício, estejamos, educandos e educadores, nos formando e contribuindo, pelo exercício de uma cidadania ativa, na transformação da grave crise socioambiental que vivenciamos todos.

Falar em rompimento dessa educação é falar de quebra de paradigmas, no tocante ao entendimento de que a sociedade moderna deve continuar enxergando o ser humano como um ser superior à natureza, um ser dotado de poderes que o localiza, hierarquicamente, no topo da

lógica de dominação apresentada através das características sociais e individuais da vida moderna que determina a crise socioambiental e denota a atual crise civilizatória, como pontua Guimarães (2004, p.26): “pela prevalência da parte na compreensão e na ação sobre o mundo, desponta características da vida moderna que são individuais e sociais: sectarismo, individualismo, competição exacerbada, desigualdade e espoliação, solidão, violência”.

Dessa maneira é possível destacar que a educação ambiental conservadora posta, se trata de uma educação pertencente a uma perspectiva simplista e reduzida que vela a complexidade existente na realidade socioambiental, e que se contrapõe à perspectiva crítica percebida por Guimarães (2004. p. 27): “[...] acredito subsidiar uma leitura de mundo mais complexa e instrumentalizada para uma intervenção que contribua no processo de transformação da realidade socioambiental que é complexa”.

Nesta linha teórica os caminhos a serem seguidos para a construção de um trabalho pedagógico voltado à perspectiva de uma educação ambiental crítica, que pretenda atuar em prol dessa transformação da realidade socioambiental, estão pautados na ecopedagogia que considera, segundo Avanzi (2004. p.36), “ a educação ambiental como uma mudança de mentalidade em relação à qualidade de vida, associada à busca do estabelecimento de uma relação saudável e equilibrada com o contexto, com o outro e com o ambiente”.

1.2 Ecopedagogia

Abordar sobre Educação Ambiental fazendo uso da terminologia Ecopedagogia tem provocado questionamentos de autores como Avanzi, 2004, e outros que tratam da temática ambiental. Um dos questionamentos trazidos pela referida autora versa sobre os motivos que levam o uso de terminologias diferentes para a questão educativa sendo que ambas deliberam o mesmo propósito que é o de cuidar da qualidade de vida do planeta.

Para a compreensão dessas e outras provocações, Avanzi, 2004, dialoga com autores adeptos dessa abordagem educativa: a Ecopedagogia. Através das pontuações feitas por eles é possível compreender a relação da referida perspectiva pedagógica com a educação ambiental.

Avanzi, 2004, versa, em suas considerações iniciais, sobre as concepções de Educação, Sociedade e Natureza elegendo essas três abordagens como elementos importantes que compõem os pilares fundamentais de compreensão e sustentação da proposta da Ecopedagogia. Segundo a autora, a planetaridade, cidadania planetária, cotidianidade e pedagogia da demanda são algumas das relevantes características da Ecopedagogia que

“busca contribuir para a formação de novos valores para uma sociedade sustentável”. Dessa forma, “A Ecopedagogia considera a Educação Ambiental como uma mudança de mentalidade em relação à qualidade de vida, associada à busca do estabelecimento de uma relação saudável e equilibrada com o contexto, com o outro e com o ambiente”. Avanzi (2004, p.36).

Referenciando Moacir Gadotti (2000) como um dos principais autores da Ecopedagogia, a autora supracitada elege em sua abordagem os princípios básicos apresentados no ‘Tratado de educação ambiental para sociedades sustentáveis e responsabilidade global’, (Moacir Gadotti, 2000 *apud* Avanzi, 2004, p.36). Os princípios destacados são:

- A educação ambiental deve ter como base o pensamento crítico e inovador, em qualquer tempo ou lugar, em seus modos formal, não formal e informal, promovendo a transformação e a construção da sociedade;
- A educação ambiental é individual e coletiva. Tem o propósito de formar cidadãos com consciência local e planetária, que respeitem a autodeterminação dos povos e a soberania das nações;
- A educação ambiental deve envolver uma perspectiva holística, enfocando a relação entre o ser humano, a natureza e o universo de forma interdisciplinar;
- A educação ambiental deve estimular a solidariedade, a igualdade e o respeito aos direitos humanos, valendo-se de estratégias democráticas e interação entre as culturas;
- A educação ambiental deve integrar conhecimentos, aptidões, valores, atitudes e ações. Deve converter cada oportunidade em experiências educativas das sociedades sustentáveis;
- A educação ambiental deve ajudar a desenvolver uma consciência ética sobre todas as formas de vida com as quais compartilhamos este planeta, respeitar seus ciclos vitais e impor limites à exploração dessas formas de vida pelos seres humanos.

Discorrendo sobre os elementos que sustentam a Ecopedagogia e que ajudam a fomentar a Educação Ambiental, utilizo as palavras de Avanzi (2004, p.37), a autora afirma que:

A Educação é concebida dentro de uma concepção freireana em que a reflexão sobre a realidade é tida como possibilidade de buscar o desvelamento de seus elementos opressores. Nesta concepção a ação transformadora sobre esta realidade é um caminho para a emancipação do sujeito. Na perspectiva freireana, Educação é essencialmente um ato político que visa possibilitar ao/à educando/a a compreensão de seu papel no mundo e de sua inserção na história (Freire, 1987; Antunes, 2002 *Apud* AVANZI, 2004, p.37).

No tocante à visão de sociedade, Avanzi (2004, p.37) é categórica ao explicitar sob o prisma da Ecopedagogia, que “a sociedade é compreendida do ponto de vista histórico, em que os acontecimentos são tidos como partes estruturais de um todo dialético que é mutável e não pode ser captado de uma só vez”, cuja realidade é considerada como algo “construído pelos sujeitos sociais, numa relação contraditória e conflituosa entre interesses de

classes”.Avanzi (2004, p.38). Observa-se um discurso contundente de críticas à hegemonia neoliberal assumida nas relações existentes na sociedade contemporânea.

A Ecopedagogia tece críticas à hegemonia neoliberal que assume as relações na sociedade contemporânea, marcada pela abertura das fronteiras econômicas e financeiras, impelida por teorias do livre comércio, cujos efeitos são o desemprego, o aprofundamento das diferenças entre pobres e ricos, a perda de poder e autonomia de muitos Estados e nações, o distanciamento dos sujeitos do processo de tomada de decisão. (AVANZI, 2004, p.38)

Já “a Natureza, nas proposições trazidas pela Ecopedagogia, é tratada como um todo dinâmico, relacional, harmônico e auto-organizado, em interação com as relações que se estabelecem na sociedade”. Avanzi (2004, p.39). Uma Natureza fundamentada pelo “pensamento da nova física e no holismo”.

As convergências que os autores identificam nestas vertentes são: a concepção de universo como rede de relações intrinsecamente dinâmicas e a revalorização da consciência como aspecto chave das relações entre natureza e a sociedade. O que se busca é a recuperação de uma “harmonia ambiental”, que supõe uma nova maneira de estabelecer as relações com a Terra, respeitando o direito à vida de todos os seres que nela habitam. ‘A harmonia ambiental supõe tolerância, respeito, igualdade social, cultural, de gênero e aceitação da biodiversidade’ (Gutiérrez & Prado, 2000:32 apud AVANZI, 2004, p.39).

São os pensamentos da nova física e do holismo que a Ecopedagogia tem a sua proposta fundamentada e que são considerados as bases na compreensão de mundo que representa.

1.3 Ecomotricidade como ecopedagogia na perspectiva crítica

Teorizar sobre ecomotricidade é falar em ação interativa com a/natureza e entre todos os elementos que a compõe, sejam estes humanos-e/ou-não-humanos. Uma interação lúdica e ecológica com a natureza. É referir-se às maneiras de se mover nela/com ela (a natureza), indo de encontro à epistemologias, ontologias e metodologias onde há um entendimento de movimento humano como algo concebido de maneira mecânica, performativa como geralmente é nas pedagogias da educação física. É a maneira de se mover nos mais variados ambientes, levando em consideração o tempo *Kairós* (relacionado ao tempo subjetivo de cada corpo (indivíduo) e *Chronos* que refere-se ao tempo cronológico, o tempo expresso e inexorável do relógio, como bem expressa Rodrigues (2017, p.592):

Contrário a ontologias, epistemologias e metodologias nas quais o movimento humano é concebido de forma mecânica, instrumental, funcional e performativa, o conceito de ecomotricidade aqui defendido abrange maneiras de se mover na/com a

natureza que antecipam uma compreensão somática/somaestética das experiências fenomenológicas (sendo-ao-mundo) lúdicas do corpo em movimento em um tempo kairos e em um espaço chora. Em poucas palavras, kairos pronuncia a relatividade subjetiva do tempo para o corpo particular, em oposição ao tempo resolvido e inabalável do relógio pronunciado no chronos.

De modo conceitual, abordar sobre ecomotricidade é enquadrá-la na perspectiva de um mundo de movimento atrelado à visão fenomenológica de ser-ao-mundo, inspiradora de uma ecofenomenologia que tem influenciado os estudos ambientais nos últimos vinte anos, e que amplia os direcionamentos sobre a definição do corpo localizando-o a partir de filosofias existenciais, distanciando-se da definição materialista/positivista. Desse modo o corpo aparece como instrumento do primado da percepção e tem sua concepção definida, dentro da fenomenologia, como “corpo encarnado”, instalado no mundo que implica, conseqüentemente na concepção da motricidade, onde o corpo se transforma em ferramenta da consciência holística/ecológica da postura, individual, de cada ser no mundo. A motricidade então se concretiza a partir da junção de uma consciência intencional e um corpo passivo de movimento que forma uma unidade integrada dita “intencionalidade original” geradora de um significado existencial. A motricidade assume assim autoria para o surgimento de novas ontologias, onde o ser passa por renovação individual, política e social.

CAPÍTULO 2 – OS JOGOS E BRINCADEIRAS: A PERSPECTIVA DOS JOGOS AMBIENTAIS

À luz da aproximação conceitual e da compreensão sobre a escolha do viés do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento deste trabalho, sintetizo neste capítulo pontuações de diferentes autores que afirmam, por exemplo, diferentes razões pelas quais se joga.

Abordar sobre o tema “jogo e brincadeira” não tem sido tarefa simples dentro do contexto pedagógico, uma vez que o presente tema pode facilmente, mediante as diversas interpretações conceituais possíveis, ter a sua importância negada, posta em dúvida, e sua eficácia como recurso didático e ferramenta de ensino aprendizagem negligenciada.

Para uma melhor familiarização com o tema, e conhecimento do seu caminho percorrido para ocupar lugar de destaque na educação, convém discorrer à cerca de alguns conceitos e abordagens sobre o jogo.

A palavra *jugar* (do latim *iocari*) significa fazer algo com o espírito de alegria e com a intenção de se divertir ou de se entreter. A palavra *jogo* provém etimologicamente do provérbio latino *iocus*, que significa brincadeira, graça, diversão, frivolidade, rapidez, passatempo. Para seu estudo, deve-se considerar também o significado do vocábulo *ludus-i*: o ato de jogar, o prazer da dificuldade gratuita. Esse vocábulo

latino dá mais um sentido ao jogo: *ludus-ludere*, *ludus-us* e *ludicrus*(ou *cer -cra, crum*). O aspecto lúdico do jogo (do latim de *ludicrus*) é essa atividade secundária relativa ao jogo que se cultiva unicamente pelo prazer. (ORTIZ, 2005, p.16).

Na concepção de Huizinga (2000):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. (p. 24).

Este mesmo autor exalta a natureza livre do jogo o descrevendo como uma atividade voluntária do ser humano que deixará de ser jogo no momento em que se apresente como algo imposto. Para ele uma característica formal do jogo é o caráter desinteressado que possui.

O jogo é considerado por muitos estudiosos como algo inerente à espécie humana. Desde os tempos remotos o jogo faz parte da realidade de diferentes culturas e em diferentes circunstâncias, sendo o próprio jogo um elemento gerador de cultura.

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos. (ORTIZ, 2005, p.9).

O jogo apresenta características comuns seja qual for o contexto em que seja utilizado, dentre elas duas são marcantes: as regras e o prazer. Todo jogo possui regras preestabelecidas. E todo jogo é exaltado pela predominância do prazer, que apesar de ser intrínseco e característica central não é suficiente para definir o jogo, por se tratar de uma característica voltada à subjetividade do indivíduo. Desse modo, fechando suas considerações à cerca do tema, a fim de propor possibilidades de definição do jogo, embasado em levantamentos teóricos, Ortiz (2005) contribui mencionando as seguintes ideias:

- O jogo é como uma vela que ilumina o comportamento dos ser humano: é o resultado da busca das melhores coisas escondidas no mais íntimo do ser.
- O comportamento lúdico é universal, pertence a todas as pessoas. É um símbolo de humanidade, sem preconceitos, bandeira da paz e laço de união entre os povos.
- O jogo é respeitoso, solidário. Tão somente procura a recompensa de um gesto ou de um sorriso como conteúdo mínimo de comunicação. Não necessita de passaporte nem entende de idioma, bandeira ou moeda, porque não tem fronteiras.
- O jogo não tem fronteiras porque não as conhece e se propaga rapidamente como fogo, superando montanhas, desertos e bosques ; viaja tão puro como a água através de rios e oceanos; voa como as nuvens e se hospeda como a terra em todos os povos e países.
- O jogo é como uma bandeira com todas as cores, como uma moeda comum, como um idioma internacional. Faz com que se entendam crianças, adultos e velhos de

maneira imediata, sem nenhum outro vínculo de comunicação, porque nasce da bondade humana.

- O jogo reflete em cada momento a forma com que a criança atua, compreende e se relaciona com o mundo.

- O comportamento lúdico nasce com a criança e cresce com o interesse e a curiosidade de explorar o seu corpo e o mundo que a cerca. Essa curiosidade cresce saciando-se de conhecimentos e oportunidades de aprendizagem. Há na criança uma forte necessidade de se expressar e de comunicar-se.

- Com o jogo coloca-se em conexão o nosso micro mundo (pessoa) com o macromundo (sociedade) em que vivemos; nesse sentido, nos preparamos para a vida ensaiando papéis que desenvolveremos posteriormente na sociedade, quando adultos.

- Mediante o jogo, a criança aprende normas de comportamento para crescer e aprende a viver na sociedade de forma integral. O jogo fomenta a capacidade para a elaboração de normas da infância à vida adulta. A criança cresce aprendendo hábitos de convivência necessários para viver em sociedade. O jogo proporciona ao ser humano um interesse pelo conhecimento, uma atitude ativa, positiva e crítica, que lhe permite se integrar de maneira gradual na família, na escola e na vida.

- Os jogos evoluem com a criança e ajudam a formar a estrutura de sua personalidade, desenvolvendo os aspectos motor, intelectual, criativo, emocional, social e cultural.

- O jogo serve-nos de ligação com a natureza. As crianças e os adultos necessitam da realidade do jogo para conservar ou recuperar seu comportamento natural: seu equilíbrio vital.

- O modo natural de aprender é através do jogo, porque as crianças praticam continuamente e de forma simples os comportamentos e as tarefas necessárias para se converterem em adultos.

- Com o jogo as crianças expressam-se de forma natural, pois escolhem uma solução adequada às suas necessidades e possibilidades, uma solução saudável. Já que o jogo promove habilidades sociais (talentos maravilhosos), ajuda a canalizar, reduzir ou processar condutas agressivas (base para a segurança do indivíduo e do ambiente), aumenta a auto-estima (vive-se em um ambiente harmônico), fomenta as relações sociais frutíferas (aprender as limitações, relacionar-se bem com os outros e fazer amigos), promove a participação e a atividade (com a base da criatividade, colaboração e cooperação: todas as crianças querem brincar), gera valores humanos positivos para a vida e, por fim, melhora a saúde física e emocional.

- Alguns teóricos afirmam que a brincadeira é o trabalho da criança; se poderia afirmar que é uma realidade, instrumento que lhe ajuda a entender a vida e a sua própria vida. Assim, dada a sua importância vital (por seu caráter multidisciplinar, pelos valores que origina e pelos efeitos que produz), podemos considerar a brincadeira como um modo mágico de entender o trabalho.

- A magia da brincadeira se converteria, por um lado, em um elemento ideal para conciliar, na escola, a mente e o coração da criança e, por outro lado, em um modo de expressão com que se atua, explora, comunica, pesquisa, vive-se em meio a um processo de aprendizagem global, participativo e significativo: processo que se amplia ao longo da vida.

- A brincadeira proporciona situações que estimulam o senso de humor como estado de espírito. Uma atitude necessária para encarar a vida diária, que nos ajuda a encará-la com o otimismo necessário para manter um estado emocional estável e que possa nos proporcionar uma sensação de bem estar.

- Desenvolver a inteligência emocional, fomentar a curiosidade, estimular o senso de humor, bem como o estado de espírito, além de alcançar a felicidade, são objetivos prioritários da educação para evitar o fracasso escolar. Nesse caso, a ferramenta chave para a aprendizagem é o jogo (ORTIZ, 2005, p. 27 – 28).

No tocante à colaboração do jogo no contexto educacional, vale ressaltar que por muito tempo a pedagogia tradicional não enxergava o jogo com “bons olhos”, não visualizando horizontes possíveis que conectassem jogo e educação. Contudo, a pedagogia

atual concorda com o princípio de que a criança aprende jogando, que o jogo pode contribuir no processo educativo e no desenvolvimento integral da criança. “O jogo é parte do caráter do ser humano em sua formação, em sua personalidade, na configuração da inteligência, na própria vida” (Ortiz, 2005, p.16).

O jogo é uma constante vital na evolução, no amadurecimento e na aprendizagem do ser humano. Acompanha o crescimento biológico, psicoemocional e espiritual do homem. Cumpre a missão de nutrir, formar e alimentar o crescimento integral da pessoa (ORTIZ, 2005, p.17).

Graças à atenção devida de pesquisadores em estudos do referido tema, autores como Kishimoto (2008), Ortiz (2005), entre outros, colaboraram ao longo dos últimos anos com o deslocamento de pensamento em relação a contribuição do jogo no processo de ensino/aprendizagem ao afirmar que “as características do jogo fazem com que ele mesmo seja um veículo de aprendizagem e comunicação ideal para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência emocional da criança” (p.10).

Outro fator que colabora com a afirmação da contribuição supracitada, é a ação do mediador que utiliza o jogo em processos educativos, assumindo papel fundamental na concretização dos resultados possíveis através do jogo. É necessário, não só no jogo, mas em qualquer ação docente, e independente dos recursos utilizados, “saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”, como bem pontua Freire (1996). O que não significa dizer que o conhecimento não seja devidamente valorizado dentro do processo, pelo contrário, implica em localiza-lo coerentemente no jogo a fim de melhor organizar e ampliar a comunicação entre mediador e educando, de modo a favorecer a aprendizagem.

A dúvida sobre se o jogo é ou não educativo, se deve ou não ser usado com fins didáticos poderia ser solucionada, se o educador tomasse para si o papel de organizador do ensino. Isto quer dizer que ele deve ter consciência do significado do conhecimento a ser adquirido e de que para que o apreenda torna-se necessário um conjunto de ações a serem executados com métodos adequados (MOURA, 2008, p.84).

Apesar dos mais variados confrontos entre o conceito do jogo nas obras consultadas, que conduzem a sua utilização para fins distintos, um consenso entre autores que discutem os jogos e as brincadeiras como aliados da educação é pontuado através de características convergentes favorecedoras de tal afirmativa. Levantando considerações de autores como Huizinga, Piaget, Russel, Caillois, Ortega, González, entre outros, Ortiz (2005) compila algumas das ideias sobre o jogo trazidas como uma aproximação da sua definição e características representativas:

- O jogo é uma atividade desinteressada e autotélica. - O jogo deve ser limpo. A finalidade do jogo deve ser ele mesmo. - O jogo deve ser espontâneo, impulso inato que não requer especialização nem aprendizagem prévia, mesmo que a prática sucessiva leve a isso. - O jogo é uma atividade livre. É um acontecer voluntário. Ninguém é obrigado a jogar. Joga-se pelo prazer de jogar, não se trata de uma atividade utilitária. - O jogo é improvisado, deriva da palavra *paidia*. - O jogo é separado. Sempre se localiza em delimitações espaciais e imperativos temporais estabelecidos de antemão. - O jogo é incerto. Sendo uma atividade criativa, espontânea, original, cujo resultado final flutua constantemente, e cativa a todos (ORTIZ, 2005, p.25).

Congruente a tal seleção de ideias, Kishimoto (2008) também discorre enumerando, com base nos seus estudos, as principais características que são comum aos jogos:

1 Liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário, de motivação interna e episódica da ação lúdica; prazer (ou desprazer), futilidade, o “não-sério” ou efeito positivo; 2. Regras (implícitas ou explícitas); 3. Relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), incerteza de resultados; 4. não-literalidade, reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação e 5. Contextualização no tempo e no espaço (KISHIMOTO, 2008, p.27).

Face ao exposto, diante das ideias convergentes entre os autores citados nas obras pesquisadas, pode-se seguramente afirmar a relevância desse rico recurso didático que é o jogo, como expressa Fuentes (2005, p.30):

Ao revisar a pesquisa sobre jogo, constata-se algumas ideias que permanecem constantes, de um pesquisador a outro. Em primeiro lugar, destaca-se que o jogo é uma atividade na qual a criança ocupa a maior parte do seu tempo, ou seja, é para ele o que o trabalho é para o adulto; em segundo, aceita-se que o jogo acompanhe o indivíduo ao longo da sua vida e que ele não seja exclusivo da infância, embora apareça com mais frequência nesse momento evolutivo; em terceiro, admite-se a existência de uma relação entre a complexidade e o conteúdo da atividade lúdica e o nível de desenvolvimento social, cognitivo e afetivo do indivíduo e, por último, coincidem em destacar a função educativa do jogo.

Dando ênfase ao contexto da afirmativa supracitada, Ortiz (2005, p.22), expressa sua opinião compartilhando a compreensão de que:

O jogo é criança, adolescente, homem, velho, percorre as etapas evolutivas, nasce, viaja, acompanha o ser humano e morre com ele. Nasce, desenvolve-se e morre com o sentimento ou o campo das emoções do ser humano. Há uma necessidade escondida de crescer, amadurecer e ser junto ao jogo espontâneo, como diferentes etapas evolutivas. O jogo não morre com o final da infância ou da adolescência, mas deve crescer e evoluir em suas formas junto ao homem para ajuda-lo em suas diferentes etapas.

A esse respeito, a colocação de Ortiz (2005) se faz pertinente no que se refere a uma possível justificativa do jogo na presente proposta, uma vez que o público participante das intervenções é composto por crianças, jovens e adultos, pessoas de diferentes faixas-etárias e que vivem em diferentes contextos sociais.

A dinâmica de jogos e brincadeiras que foram eleitas para concretizar a presente proposta pedagógica foi balizada pela perspectiva metodológica de aprendizado sequencial utilizada e apresentada em obras do conceituado educador naturalista Joseph Cornell (1996), onde ele enfatiza a importância e eficácia da sua metodologia. O aprendizado sequencial apresentado pelo autor segue a estrutura de ensino que deve em sua dinâmica: “Despertar o entusiasmo”, “Concentrar a atenção”, “Dirigir a experiência” e “Compartilhar a inspiração”. Foi sob essa perspectiva que os jogos utilizados/elaborados neste trabalho foram embasados.

A ideia do método do aprendizado sequencial é tornar as atividades mais produtivas, de modo que possam abranger as mais variadas faixas-etárias.

O entusiasmo é considerado também por Ortiz (2005, p.16) um importante fator na concretude do jogo, ao afirmar que “o ser humano necessita permanentemente de entusiasmo, da seriedade e da alegria. Tudo isso pode ser proporcionado pelas vivências do jogo: um enriquecimento integral, em suas distintas formas”.

Apesar de ser um tema ainda pouco discutido e trabalhado, esses jogos vem sendo discutido e vivenciado através de ongs em programas de educação ambiental. Os trabalhos dessa perspectiva de jogos foram difundidos em obras de Joseph Cornell.

APRESENTAÇÃO DOS DADOS: DESCRIÇÃO DAS INTERVENÇÕES ECOPEDAGÓGICAS

1ª INTERVENÇÃO – TRILHA ECOLÓGICA: NÃO SOU PARTE DESSE AMBIENTE

Pedirei que os participantes formem dois grandes grupos com número igual ou aproximado de participantes, a depender da quantidade presente no dia da brincadeira. Os voluntários auxiliarão os alunos na brincadeira. Cada grupo assumirá uma trilha.

Explicarei em seguida que existe no entorno 11 Ecopontos sinalizados com plaquinhas e bexigas numeradas e que ao encontrar cada Ecoponto eles deverão:

1º Observar nas aproximações se existem materiais/objetos que não fazem parte daquele ambiente, que não pertencem à natureza e recolher, entregando-o ao voluntário para que este coloque no saco de lixo;

2º Todos os integrantes de cada equipe deverão caminhar pelas trilhas juntos;

3º A cada parada nos Ecopontos o grupo todo deverá fazer uma selfie para verificação no final da atividade;

4º Antes de passar para o próximo Ecoponto, abrir e ler as mensagens das plaquinhas.

Observação 1: Além dos objetos que já possuem espalhados que foram descartados pelos frequentadores do local de forma indevida colocarei propositalmente duas pequenas garrafas PETs em cada trilha com uma mensagem para reflexão no final da atividade, estas deverão ser recolhidas pela equipe. Caso a garrafa não esteja entre os objetos recolhidos a tarefa da equipe será considerada incompleta o que indica que a equipe não foram tão atentas ao ambiente quanto deveriam.

Observação 2: As plaquinhas serão distribuídas nos espaços do entorno onde seja possível identificar os objetos descartáveis que foram deixados no local indevidamente e que deverão ser recolhidos pelos participantes.

Observação 3: Ao darem início aos percursos das trilhas colocarei para tocar, repetidamente, uma música cuja letra está escrita nas plaquinhas dispostas nos Ecopontos seguidas de uma mensagem e indicação para continuar. Em cada plaquinha haverá as seguintes mensagens:

1 - ME CHAME DE NATUREZA. ME CHAME DE MÃE. Observe-me por um instante! Contemple! Cuide! Passe para o ecoponto 2

2 - EU ESTOU AQUI HÁ MAIS DE QUATRO MILHÕES E MEIO DE ANOS. Observe-me por um instante! Contemple! Cuide! Passe para o ecoponto 3.

3 - NA VERDADE EU NÃO PRECISO DE VOCÊS. AS PESSOAS PRECISAM DE MIM. Observe-me por um instante! Contemple! Cuide! Passe para o ecoponto 4.

4 - SEU FUTURO DEPENDE DE MIM. QUANDO EU PROSPERO, VOCÊS PROSPERAM. QUANDO PADEÇO, VOCÊS PADECEM. Observe-me por um instante! Contemple! Cuide! Passe para o ecoponto 5.

5 - ESTOU POR AQUI HÁ MUITO TEMPO. ALIMENTEI ESPÉCIES MAIORES QUE VOCÊS. Observe-me por um instante! Contemple! Cuide! Passe para o ecoponto 6.

6 - FIZ PASSAREM FOME ESPÉCIES MAIORES DO QUE VOCÊS. Observe-me por um instante! Contemple! Cuide! Passe para o ecoponto 7.

7 - OS MEUS OCEANOS, MEU SOLO, MEUS RIOS, MINHAS FLORESTAS... TODOS ELES PODEM ACOLHÊ-LOS OU ABANDONÁ-LOS. Observe-me por um instante! Contemple! Cuide! Passe para o ecoponto 8.

8 - COMO VOCÊS ESCOLHEM VIVER O SEU COTIDIANO, ME LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO OU NÃO, REALMENTE NÃO ME IMPORTA. Observe-me por um instante! Contemple! Cuide! Passe para o ecoponto 9.

9 - AS SUAS AÇÕES VÃO DETERMINAR O SEU DESTINO, NÃO O MEU. Observe-me por um instante! Contemple! Cuide! Passe para o ecoponto 10.

10 - EU SOU A NATUREZA EU VOU CONTINUAR. Observe-me por um instante! Contemple! Cuide! Passe para o ecoponto 11.

11- EU ESTOU PREPARADA PARA EVOLUIR. E VOCÊS, ESTÃO?

No final, como uma forma de verificar se os participantes estavam atentos também à sonoridade do ambiente, perguntarei se as equipes perceberam esse detalhe.

Para encerrar, através de uma forma de interação lúdica dançante, pedirei que formem casais para dançar o Xote ecológico (Luiz Gonzaga), para provocar uma reflexão no encerramento da intervenção.

Xote Ecológico (Luiz Gonzaga)

Não posso respirar, não posso mais nadar,

A terra está morrendo, não dá mais pra plantar,

E se plantar não nasce, se nascer não dá.

Até pinga da boa é difícil de encontrar.

Não posso respirar, não posso mais nadar,

A terra está morrendo, não dá mais pra plantar,

E se plantar não nasce, se nascer não dá.

Até pinga da boa é difícil de encontrar.

Cadê a flor que estava aqui?

Poluição comeu.

E o peixe que é do mar?

Poluição comeu.

E o verde onde é que está?

Poluição comeu.

Nem o Chico Mendes sobreviveu.

A ideia da brincadeira é recolher no percurso da trilha todos os objetos que não fazem parte do ambiente e que estão no local indevidamente. Dessa forma pretende-se como objetivo fazer com que os participantes “se tornem mais sensivelmente atentos a seu ambiente” (palavras de Joseph Cornell no livro brincar e aprender com a natureza).

2ª INTERVENÇÃO - JOGO DA MEMÓRIA CORPORAL: PERSONIFICANDO UM ELEMENTO DA NATUREZA

1º Momento: Os participantes formarão um círculo e sentarão no chão. Em seguida entregarei de forma intercalada plaquinhas numeradas (com números iguais de 1 a 30), que irá definir duas equipes. Depois pedirei que separem as equipes e formem duplas. Os participantes deverão fechar os olhos e ouvir um áudio com sons da natureza, enquanto eu narro a seguinte história de faz-de-conta para estimular a simulação da personificação de um elemento da natureza:

Faz-de-conta

Seja uma pluma de dente-de-leão flutuando à deriva. Ou uma árvore; sinte seus galhos mais altos balançando ao sabor do vento. Torne-se um filhote de lobo saltitando numa clareira florida ou um urso hibernando em sua caverna.

Brincar de faz-de-conta leva-o a penetrar nas qualidades, no modo de ser e no comportamento das várias formas de vida da natureza, inserindo-os dentro de si e permitindo que você sinte as reações de seu coração e mente em relação a eles.

O fato de sermos humanos nos torna por vezes prisioneiros. O prazer e o apreço pela vida dependem da nossa habilidade de perceber os sentimentos de outras criaturas. É preciso abandonar nossas autodefinições (cargo que ocupamos na empresa, etc.) para saborear a alegria de sentir uma empatia sincera por aquelas criaturas.

Escolha um animal, planta, árvore, rocha ou montanha – qualquer coisa – e faça de conta que você é um deles. Coordene o seu corpo e a sua imaginação para conhecer a vida, a movimentação e os sentimentos daquele elemento do universo. Você é uma libélula, e, à

medida que vai dançando por entre juncos à beira da água, uma brisa morna do verão sopra suas sobre suas asas. Você é uma raposa e sente a neve macia e fria sob as sua patas; seus pelo grosso protege-o contra o vento gelado, mas seu estômago vazio ronca. Faminto, você observa um rato que caminha pela neve, parando a cada momento para farejar a grama congelada.

Quanto mais você se colocar no mundo do faz-de-conta, mais observará a individualidade e os sentimentos daquele elemento que decidiu ser. Quanto mais profundamente se concentrar, mais experimentará sentimentos de singularidade e empatia.

[...]Tente ser uma serpente ou um bicho de goiaba avançando lentamente; ou imite o ciclo de vida de uma figueira: primeiro, seja a semente no solo, depois vá ganhando força e estatura à medida que se transforma numa enorme árvore adulta, em seguida comece a apodrecer e cair e, finalmente, seja absorvido de novo pelo solo, onde a sua vida principiou. [...]Um bando de patos selvagens de asas acinzentadas está nadando por entre as folhagens de um pântano, em seguida dá um giro e volta a nadar rio acima. Cada pato imita o líder, e o bando movimenta-se como se fosse uma só ave. Você se move graciosamente em direção àquela água tranquila [...].(Josephe Cornell, p.25)

Eles irão imaginar como seria e tentarão reproduzir corporalmente os movimentos que representem a personificação desses e outros elementos na segunda etapa da brincadeira.

2º Momento: JOGO DA MEMÓRIA CORPORAL

Os participantes irão definir em cada equipe um aluno e um voluntário para movimentar as peças e tentar descobrir as peças iguais, ou seja, as pessoas que estão personificando os mesmos elementos.

As duplas deverão escolher um elemento da natureza e combinar um movimento para executar no momento que as peças do jogo forem solicitadas a serem “viradas”. Depois as duplas, e/ou trios, se separarão, se espalharão pelo espaço de forma aleatória e sentarão.

À medida que forem solicitadas, (a cada vez que tocar o áudio com os sons da natureza ou uma peça for “virada” pela dupla de observadores) as peças do jogo levantarão e executarão seus movimentos/gestos (sem sair do lugar), enquanto a dupla de aluno e voluntário observa para, em seguida, tentar descobrir a dupla correspondente. Após a observação, o aluno da dupla de observadores falará um número das peças do jogo e a peça com o número correspondente irá reproduzir o movimento/gesto. Em seguida o voluntário tentará descobrir quem é a dupla.

À medida que forem acertando as peças, as duplas ganham os componentes para o seu grupo e tem direito a uma nova tentativa dando sequência ao jogo. As peças que forem

resgatadas pela outra equipe deverão dizer de qual elemento foi a sua personificação. Em caso de erro a vez passa para a dupla adversária. O jogo terminará quando uma das equipes conseguir todas as peças do jogo da equipe adversária (ou algumas peças, a depender do tempo disponível para a brincadeira).

Observações: Cada aluno, que estiver como peça no jogo, deverá estar acompanhado por um voluntário que irá auxiliá-lo a produzir/reproduzir os movimentos. Pediria que fechassem os olhos e ouvissem o som do ambiente, mas o barulho dos carros iria interferir por conta de estarmos mais próximos da rodovia do que do mar, no caso.

3ª INTERVENÇÃO : “JOGO DA PERCEPÇÃO”

1º Momento: “Roda das sensações” – Pedirei aos participantes que formem um círculo e que sentem-se no chão. No centro da roda colocarei a caixa e a sexta com os itens a serem sentidos através do olfato e do tato. Os itens disponibilizados se tratam de sementes, grãos, ervas, plantas usadas como medicamento natural e cereais. Enquanto abordo sobre a atividade, entregarei os itens, pedirei que sintam os mesmos, cheirando ou tateando de acordo com o item que têm em mãos e que passem ao participante seguinte.

A caixa com os itens denominados “**aromas da terra**”, contendo canela em pau, noz-moscada, cidreira, hortelã, orégano, pimenta-do-reino preta em grãos e limão distribuídos em potes, passará entre os participantes e os mesmos serão convidados a abrir os recipientes e sentir o cheiro.

A caixa denominada “**semente se sente**” com pequenos recipientes contendo alpiste, arroz, milho para pipoca, painço, semente de girassol e feijão carioca, da mesma maneira estará com os seus itens circulando na roda das sensações para que os participantes vivenciem a experiência tátil, ou seja, sintam através do tato.

2º Momento: Tato ou Olfato? Dividirei o círculo ao meio de forma a criar dois grupos, que irão se dispor em duas fileiras uma de frente para a outra e entre eles será colocada algumas bolinhas (bola específica para piscina de bolinhas), denominadas “bolinhas sementes” a serem disputadas pelas duplas de cada equipe. As duplas deverão ser formadas por um aluno e um voluntário cada, que disputarão a bola/semente disposta entre eles. Com as duplas formadas, sentadas no chão, falarei partes do corpo e eles deverão tocar a parte do corpo correspondente e só poderão pegar a bolinha no momento que eu falar a palavra semente. Os voluntários deverão executar os comandos tocando as partes do corpo, mas somente os alunos poderão pegar a bola. Atrás de cada equipe um participante ficará com uma pequena sexta aguardando a entrega da bola pelo aluno. Quem pegar a bola primeiro deverá correr e colocar na sexta do

seu grupo. A dupla que fizer isso primeiro ganha para a sua equipe o direito de tentar, com os olhos vendados, adivinhar, através do tato ou do olfato, a que corresponde cada aroma ou textura de um dos itens apresentados no primeiro momento da atividade e selecionado nessa etapa por sorteio. A dupla que conseguir reconhecer o item com o qual terá contato marca ponto e a disputa da bola pelas equipes reiniciará. Vencerá a equipe com maior pontuação. O jogo acaba quando as experiências táteis e olfativas com os itens disponibilizados tiverem sido vivenciadas.

ANÁLISES E CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE AS INTERVENÇÕES

Primeira intervenção: “Trilha Ecológica” (realizada dia 27/01/2018)

A intervenção foi planejada para os frequentadores do projeto, que somam uma média de 40 a 60 pessoas, porém, no dia da realização dessa intervenção o projeto recebeu a visita de, aproximadamente, 60 crianças de turmas do 5º ano da 1ª EMEF Papa Joao Paulo II, crianças entre 10 e 12 anos acompanhadas por 5 professoras. A atividade foi explicada, mas não houve o êxito esperado. As crianças visitantes começaram a retirar as placas dos ecopontos de maneira acelerada e aleatória desconsiderando totalmente as regrinhas e o passo-a-passo da atividade, não havendo a mínima chance para os frequentadores do projeto seguirem a atividade como eu havia proposto. Uma etapa da intervenção que deveria durar em média 10 minutos foi finalizada em três, uma vez que as regras estabelecidas não foram atendidas. Apenas uma das equipes recolheu a garrafinha colocada propositalmente em um dos ecopontos, mas no final, por causa correria, acabei não propondo a leitura da mensagem reflexiva que continha na garrafinha. Também não questionei se as equipes perceberam alguma coincidência entre as mensagens das plaquinhas nos ecopontos e a música que tocava simultaneamente enquanto eles percorriam as trilhas, que era uma proposta para verificar como estava a atenção deles em relação ao ambiente de um modo mais aprofundado e de despertar essa atenção dos participantes à sonoridade do ambiente.

Segunda intervenção: “Jogo da memória corporal” (realizada dia 03/02/2018)

Para iniciar a primeira etapa do jogo pedi que todos sentassem no chão, ou àqueles que se sentissem à vontade para isso, e todos preferiram sentar. Pedi que fechassem os olhos e li a história de faz de conta enquanto percebia uma certa inquietação. Provavelmente por conta da exposição ao sol, que incomoda, poucos conseguiram se concentrar e sentir a história de personificação de elementos da natureza. Na segunda etapa houve certa resistência dos participantes em se deslocar, se espalharem pelo espaço quando foi solicitado e pedido que eles explorassem o entorno do ambiente. Acredito que essa dificuldade se dá por causa da estrutura das atividades que acontecem lá habitualmente que são sempre no mesmo lugar, no gramado, até o momento de irem para o mar. Percebi a dificuldade das pessoas para criar seus movimentos, o que me leva a concluir que a abordagem inicial da brincadeira não despertou a sensibilidade deles através do estímulo proposto por mim na primeira etapa. A dificuldade em se movimentar foi tão grande que precisei insistir várias vezes e mesmo assim pouco movimentaram-se, pouco se deslocaram. Como consequência dessa resistência acabou que só

uma das equipes teve a chance de tentar acertar, não havendo dinamismo e concretização da brincadeira.

Terceira intervenção: “Jogo da percepção” (realizada dia 23/06/2018)

A parte inicial da atividade, onde os participantes foram convidados a ter o contato direto com os itens naturais na “roda das sensações”, teve como objetivo proporcionar aos participantes a exploração daqueles elementos. Enquanto os participantes exploravam os itens através do tato e do olfato, fui abordando sobre a ideia da atividade. Expliquei, primeiramente, que a escolha das plantas (ervas) aromáticas, sementes e grãos foi feita com o critério de haver maior possibilidade de identificação por se tratar de coisas comumente utilizadas por nós no nosso cotidiano. Enfatizei também que aquele contato era indispensável para a concretização da próxima etapa da atividade, pois eles participariam do jogo da percepção onde teriam que identificar aqueles itens através do cheiro e do toque.

Explanei sobre a dinâmica da intervenção e a ideia dela apontando curiosidades e informações de alguns dos elementos naturais em questão, em especial sobre a semente de girassol, onde na ocasião expliquei que se trata de uma semente extraída de uma planta ornamental, herbácea (ou seja, planta de caule macio, maleável) cujo nome científico é *Helianthus annuus*, que aquela planta fornece sementes que podem ser utilizadas na fabricação de óleo vegetal comestível e também na alimentação de animais. Porém expliquei que não iria me aprofundar detalhando as particularidades de cada um dos itens, pois a ideia era fazer com que eles tivessem, prioritariamente, o contato afim de conhecer ou reconhecer aqueles itens por seu tamanho, textura, cheiro ou seja, o conhecimento/reconhecimento e interação através dos sentidos, e que o fator principal na dinâmica era exatamente o estímulo da percepção do meio em que vivemos e até mesmo do nosso próprio corpo. Levar até eles elementos que os ajudasse a conhecer/reconhecer, entender, aprender a apreciar e respeitar a natureza, pois “tudo que existe na natureza tem uma função”, “tudo na natureza é importante” (até um carvalho venenoso é importante para os pássaros que comem suas bagas). Cornell (1996, p.67).

O jogo da percepção, no segundo momento, foi vivenciado apenas por 20 pessoas dos, aproximadamente, 60 participantes do início. Seria inviável realizar essa etapa de uma só vez com um número tão extenso de participantes. Para que não ficassem ociosos durante aquela etapa, foram convidados a participar de outra brincadeira, paralelamente, sendo orientados pelo idealizador do Projeto Byron Silva. Contudo, não considero o fato como um prejuízo no alcance do objetivo da atividade, pois na etapa inicial da “roda das sensações”, a qual eles

também vivenciaram, foi possível visualizar a satisfação da maioria das pessoas no contato com os itens. Flagrei alguns entusiasmados sorrisos e outras poucas “caretas” (expressões de estranhamento, desconforto momentâneo) de pessoas que falaram sobre o forte e marcante cheiro de alguns elementos como a hortelã e a pimenta-do-reino. Em comparação com as demais intervenções posso afirmar que o “jogo da percepção” foi o que mais se aproximou da concretização do objetivo das atividades, sendo possível visualizar já na abordagem inicial o envolvimento natural de curiosidade e entusiasmo com a proposta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das considerações apresentadas neste estudo, não cabe mais defender a Educação Ambiental Conservadora como sendo a mais apropriada nas fundamentações de ações educativas, muito menos defini-la substanciando a mesma como prioritária. A Educação Ambiental Crítica vai de encontro à Educação Ambiental Conservadora, pois ambas divergem concisamente na trajetória de embasamento que fundamenta o papel de cada perspectiva. A Educação Ambiental Conservadora, assim denominada por conservar os preceitos de uma realidade constituída em consonância com os interesses dominantes dando continuidade ao movimento que privilegia, prioritariamente, a lógica do capital, está fundamentada numa perspectiva de educação simplista e reduzida que desconsidera a complexidade que há no processo de fazer perceber uma realidade socioambiental e transforma-la. Estabelecendo tais divergências entre as duas perspectivas de Educação Ambiental, a conservadora é coerentemente caracterizada por Guimarães (2004, p.27) ao afirmar que:

[...] Essa não contempla a perspectiva da educação se realizar no movimento de transformação do indivíduo inserido num processo coletivo de transformação da realidade socioambiental como uma totalidade dialética em sua complexidade. Não compreende que a educação é relação e se dá no processo e não, simplesmente, no sucesso da mudança comportamental de um indivíduo.

Desta forma a Educação Ambiental Conservadora tende, refletindo os paradigmas da sociedade moderna, a privilegiar ou promover: o aspecto cognitivo do processo pedagógico, acreditando que transmitindo o conhecimento correto fará com que o indivíduo compreenda a problemática ambiental e que isso vá transformar seu comportamento e a sociedade; o racionalismo sobre a emoção; sobrepor a teoria à prática; o conhecimento desvinculado da realidade; a disciplinaridade frente à transversalidade; o individualismo diante da coletividade; o local descontextualizado do global; a dimensão tecnicista frente à política; entre outros.

Buscando superar as armadilhas paradigmáticas, a Educação Ambiental Crítica propõe vivências de movimentos coletivos para além dos muros de uma escola, negando a importância e eficácia de uma abordagem pautada na mera transmissão do conhecimento, à cerca do que é correto ecologicamente, como eixo norteador e garantia de uma possível mudança de comportamento dos indivíduos. Essa educação, de uma maneira mais concisa em relação ao seu objetivo, estimula a busca da sensibilidade e articulações dos diferentes saberes, por meio de um processo pedagógico capaz de transitar pelas diferentes ciências: das naturais às humanas e as sociais. Entre outras. Dessa forma, a abordagem da Educação Ambiental Crítica:

Exercita a emoção como forma de desconstrução de uma cultura individualista extremamente calcada na razão e a construção do sentimento de pertencimento ao coletivo, ao conjunto, ao todo, representado pela comunidade e pela natureza.

Incentiva a coragem da renúncia ao que está estabelecido, ao que nos dá segurança, e a ousadia para inovar (GUIMARÃES, 2004, p.32).

Considerando a emergência de manutenção da vida no planeta, diante das problemáticas ambientais enfrentadas pela sociedade moderna a referida educação defendida deve potencializar um fazer pedagógico de Educação Ambiental destinada aos mais variados públicos em diferentes contextos sociais. Nesse sentido, a Educação Ambiental tem recebido, nos últimos trinta anos, apoio teórico subsidiado pela ecopedagogia que corrobora com a prática educativa diferenciada, cujo contexto de problemáticas socioambientais, outrora citadas, tem exigido.

Trazendo a discussão para o contexto específico da presente pesquisa, como em toda experiência ao ar livre foi possível identificar uma euforia das pessoas, certa agitação e dispersão. Comportamentos compreensíveis uma vez que as atividades são realizadas em um espaço aberto e muito amplo o que interferiu na proposta no sentido de atrair a atenção dos participantes. A pouca intimidade com o tema também não favoreceu o interesse e o desenvolvimento. Desse modo, além de atividades mais dinâmicas seria necessário envolver os participantes em encontros preparatórios com abordagens em relação ao tema de forma mais aprofundada a fim de diagnosticar a relação das pessoas com a natureza, buscando dessa forma uma sintonização maior com o tema e com o espaço das atividades, o que despertaria no público envolvido o entusiasmo necessário ao êxito da experiência, como sugere Joseph Cornell como fator que causa alegria nos participantes que vivenciam essas atividades definindo o entusiasmo como primeiro estágio da aprendizagem sequencial para sucesso em qualquer experiência com/na natureza.

Para se obter um resultado expressivo mais aproximado do objetivo seria necessário uma demanda maior de tempo e abordagem das intervenções propostas, pois seria preciso utilizar mais atividades capazes de potencializar os sentidos (olfato, tato, audição, visão) para assim ampliar as capacidades de percepção que é eixo focalizador da atenção na presente abordagem, gerando um crescimento gradativo do interesse pela natureza a cada oportunidade de experienciá-la. Estar em contato direto com a natureza, (em movimento intencional), com mais frequência, de maneira efetivamente mais ativa, possibilitaria abandonar a posição de mero expectador consumidor de paisagens e adotar comportamentos com efetivas interações sensíveis com o seus elementos.

Entre as dificuldades enfrentadas, o que se mostrou um grande desafio nesse trabalho, no sustento do ideal proposto, nos objetivos, entre as metas a serem alcançadas, foi exatamente essa busca por uma aproximação sensível com a natureza. Fato que foi agravado

em função da perspectiva diferente das atividades realizadas no projeto. As dinâmicas dos jogos e brincadeiras utilizadas são diferentes das que os participantes do projeto estão habituados. Eles estão acostumados com brincadeiras mais aceleradas e com viés predominantemente competitivo, coisa que busquei evitar mas que acabei tendo que agregar nas brincadeiras na tentativa de aproxima-los dos objetivos.

Alguns pontos negativos foram levantados pelos entrevistados e outros identificados por mim mesma na mediação dos jogos. Entre eles a seleção de pessoas para participar da terceira brincadeira, que foi interpretado como uma exclusão e não como uma tentativa de melhor conduzir a atividade. Hesitei ao máximo fazer qualquer tipo de seleção, mesmo diante do público variado e com pessoas com tipos de deficiências distintas procurei elaborar para as intervenções atividades possíveis de envolver todas as categorias de deficiências sem grandes prejuízos aos mesmos. A priori não visualizei o fato como um prejuízo ao grupo, uma vez que eles estão habituados a envolver apenas parte do grupo em determinadas atividades, enquanto os demais fortalecem a interação lúdica através do incentivo e da torcida, mas que na ocasião foi uma atitude vista como um ato de exclusão por uma das entrevistadas. Outro ponto negativo que pode ter prejudicado os resultados deste trabalho foi o tempo de intervalo entre uma intervenção e outra, bem como entre as intervenções e coleta de dados. As entrevistas foram feitas meses depois o que ocasionou prejuízo às considerações feitas pelos participantes, que alegaram não lembrar muito bem dos jogos e brincadeiras vivenciados. Como reflexo dessa falha está a quantidade de pessoas que concederam as entrevistas para esse trabalho, que se levado em consideração a quantidade de pessoas que participaram das intervenções a coleta de dados pode ser considerado de pouca relevância diante da possibilidade de um levantamento mais aprofundado que poderia ser melhor mensurado em minha interpretação..

Observei nos discursos a predominância de uma visão pragmática, objetiva, racional técnica, quando a ideia era que houvesse a união entre a sensibilidade e a razão na interpretação da proposta. Apesar disso, os resultados obtidos neste estudo, onde os jogos e as brincadeiras podem ser descritos como uma ferramenta de instrumentalização importante na aquisição da aprendizagem, ainda que não seja esse o foco, pode considerar o jogo apto à transformações da realidade mediante sua adequada condução.

No que se refere a análise da participação dos alunos com deficiência foi possível a identificação a satisfação, o prazer, o divertimento entre eles o que acentua as características e definições sobre o jogo explanadas nesse estudo.

Indubitavelmente, a experiência e os resultados obtidos neste trabalho não desabilitam a utilização dos jogos e brincadeiras de modo a favorecer o sucesso de propostas como a que vos apresento aqui. Coerente com tal afirmativa, a consideração trazida por Kishimoto (2008, p.24) pontua que “o que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física”. Ou seja, apesar disso deve ser considerado no jogo o processo da aprendizagem e não apenas os resultados.

A maneira como o ser humano vem tratando o nosso planeta, bem como as questões ambientais é mais preocupante do que aparenta ser. A forma descomprometida como o homem tem agido não deve ser interpretado como um simples tropeço e queda em um buraco, é muito mais grave e complexo do que despencar de um abismo. A necessidade de tratar da educação ambiental sob uma perspectiva crítica é gritante diante do atual cenário de degradação em que o nosso planeta está instalado. Longe de se esgotarem os diálogos que versam sobre a temática aqui esboçada, e em virtude do ainda escasso material de pesquisa para desenvolvimento de iniciativas que privilegiem abordagens referentes à educação ambiental crítica, este trabalho buscou contribuir com embasamento teórico e prático na possível busca por soluções das problemáticas socioambientais que enfrentamos atualmente.

Portanto, diante das problemáticas levantadas e apresentadas neste estudo, podemos compreender a emergência da vertente e concordar com as necessárias intervenções mobilizadoras que corroborem com as premissas da Educação Ambiental Crítica, mediada pela Ecomotricidade e pela Ecopedagogia uma vez que “Propor novas fundamentações para compreensão do mundo implica uma mudança no pensamento, na percepção e nos valores que regem a relação do ser humano com o universo” (AVANZI, 2004, p.42).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AVANZI, Maria Rita. Ecopedagogia. In: LAYRARGUES, Philippe Pomier (coord.). **Identidades da educação ambiental brasileira**. Brasília: Ministério do Meio Ambiente, 2004. p.35-49.

CORNELL, Joseph. **Brincar e aprender com a natureza**: um guia sobre a natureza para pais e professores. São Paulo: SENAC, 1996. p.121.

_____. **A alegria de aprender com a natureza**: atividades ao ar livre para todas as idades. São Paulo: SENAC, 1997. p.186.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo, Paz e Terra, 1996. 26 ed. p.148

FUENTES, Maria Tereza Martínez. Evolução do jogo ao longo do ciclo vital. In: MORENO, Juan Antônio. (e colaboradores). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre, Artmed. 2005. p.29-44

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo, Atlas. 2002. ed. p. 176. Disponível em:

http://www.ie.ufrj.br/intranet/ie/userintranet/hpp/arquivos/031120162924_AntonioCarlosGil_ComoElaborarProjetosdePesquisa_EditoraAtlasCopia.pdf Acesso em: 31/06/2018

GUIMARÃES, Mauro. Educação Ambiental Crítica. In: LAYRARGUES, Philippe Pomier (coord.). **Identidades da educação ambiental brasileira**. Brasília: Ministério do Meio Ambiente, 2004. p.25-34.

HUIZINGA, Johan. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo, perspectiva. 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez. 2008. 11 ed. p.183

MOURA, M.O. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez. 2008. 11 ed. p.183

MORENO, Juan Antônio. (e colaboradores). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre, Artmed. 2005. p.173

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MORENO, J. A. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre, Artmed. 2005. p.9-28

RODRIGUES, Cae. Horizontes ecopedagógicos da ecomotricidade. In: **colóquio de pesquisa qualitativa em motricidade humana: ecomotricidade e bem viver**. 2017, Aracaju; São Cristóvão, p.591 - 601.

APÊNDICE 1: ROTEIRO DE ENTREVISTA

- 1) Fale dos jogos e brincadeiras dos quais você participou.
- 2) Algum ponto positivo ou negativo que gostaria de mencionar?
- 3) Alguma diferença com outros jogos e brincadeiras que conhece?

APÊNDICE 2: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado (a) a participar, como entrevistado (a), do trabalho de Monografia intitulado: **“JOGOS E BRINCADEIRAS DE ECOPEDAGOGIA PARA A ECOMOTRICIDADE: UMA INTERVENÇÃO NO PROJETO ESTRELAS DO MAR”**, produzido pela Discente Gardilene Cardoso de Jesus, do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Sergipe. Este estudo tem por objetivo levantar resultados em relação aos jogos e brincadeiras vivenciados no Projeto. Os dados obtidos por meio desta entrevista serão divulgados no presente estudo, e apresentado em forma de análise da sua participação na proposta pedagógica.

Declaro que entendi os objetivos de minha participação na pesquisa, e que concordo em participar.

Aracaju, _____ de _____ de _____.

Assinatura do (a) participante

APÊNDICE 3: ENTREVISTAS NA ÍNTEGRA

ENTREVISTA DO(A) COLABORADOR(A) 1: Priscilla Silva Moraes de Souza

1) fale dos jogos e brincadeiras dos quais participou.

R: Participei rapidamente da terceira intervenção que foi a rodada das sensações e jogo da percepção. A ideia da atividade é interessante, pois estimula tantos os alunos com deficiência a estimularem alguma dos seus sentidos, bem como os voluntários. Coisas pequenas, mas muitas vezes ignorada. E em se tratando de um projeto como o “estrelas” que lida com pessoas que podem ter algum dos sentidos afetados através de uma deficiência visual ou auditiva, realizar atividade que ajudem a desenvolver ainda mais outros sentidos é essencial e importante pra vida deles.

2) Algum ponto positivo ou negativo que gostaria de mencionar?

R: Ponto positivo, acredito que já citei no item anterior. Quanto aos pontos negativos, como o estrelas acaba tendo uma quantidade muito grande de pessoas a cada sábado, atividades que não envolvam todos ao mesmo tempo ou que, de repente, tenha uma divisão mais detalhada das atividades, acaba dispersando demais os voluntários e alunos, levando ao barulho e dificultando a realização da ação.

3) Alguma diferença com outros jogos e brincadeiras que conhece?

R: Diferença nem tanto, pelo menos da tarefa que eu observei, a questão é que como falei em outro momento, às vezes esse tipo de atividade não é tão incentivada.

ENTREVISTA DO(A) COLABORADOR(A) 2: Hellen Cristine Carvalho Menezes**1) fale dos jogos e brincadeiras dos quais participou.**

R: As atividades foram bem elaboradas, trabalhando com movimentos, atenção e muita diversão para os alunos.

2) Algum ponto positivo ou negativo que gostaria de mencionar?

R: Não.

3) Alguma diferença com outros jogos e brincadeiras que conhece?

R: Sim. As brincadeiras são bem criativas e separadas em momentos, deixando as brincadeiras mais legais.

ENTREVISTA DO(A) COLABORADOR(A) 3: Leonardo Vieira Dos Santos**1) fale dos jogos e brincadeiras dos quais participou.**

R: As brincadeiras foram muito legais, diferentes e produtivas. E teve um papel de conscientização sobre o cuidado com a natureza

2) Algum ponto positivo ou negativo que gostaria de mencionar?

R: um ponto positivo, foi q além de trabalhar a parte cognitiva do aluno, também trabalhou o lado solidário em executar ações em prol do meio ambiente.

3) Alguma diferença com outros jogos e brincadeiras que conhece?

R: Achei diferente das brincadeiras convencionais de inclusão. Mas bastante produtiva.

ENTREVISTA DO(A) COLABORADOR(A) 4: Francine Mocelin Moura**1) fale dos jogos e brincadeiras dos quais participou.**

R: JOGO DA MEMÓRIA CORPORAL: Nessa atividade foi de muita gratificação para que nossos assistidos e voluntários pudessem trabalhar de uma forma lúdica o seu raciocínio, sensação, desenvolvimento mental, cognitivo e motor, usando assim a imaginação através do faz de conta. A vivência com sons da natureza passou a ser um aprendizado estimulante e prazeroso aos participantes.

2) Algum ponto positivo ou negativo que gostaria de mencionar?

R: As atividades elaboradas são bem estimulantes e trabalham em diversos fatores dos nossos assistidos. Isso ajuda muito no desenvolvimento motor, social e cognitivo deles, como também ajuda nossos voluntários a trabalharem em equipe e terem uma atenção extra a uma visão ampla. O que no dia notei foi com relação a alguns alunos e voluntários ficarem fora de uma das atividades. Teve um grupo que estava no grande círculo, mas ficaram dispersos sem fazer nada. Então ao notarmos, foi chamado Byron e ele retirou esses alunos e voluntários e criou um novo círculo e assim foi bolado algo para os mesmos não se sentirem excluídos da atividade ou ficarem no meio e acabasse atrapalhando sua aula. E como nosso grupo é em cerca de mais de 30 pessoas envolvidas, a atividade teria que ter sido feita de uma forma que incluísse todos eles, mesmo você não sabendo quantas pessoas tem, você já bola tipo um plano B, para que assim nenhum participante fique de fora da atividade esperando por um momento de participar e os mesmos sintam-se excluídos.

3) Alguma diferença com outros jogos e brincadeiras que conhece?

R: As atividades têm algumas semelhanças com algumas brincadeiras e jogos já desenvolvidos, mais tiveram um diferencial em sua forma de trabalho no desenvolvimento dos alunos. A proposta apresentada e colocada em prática foi enriquecedora, tornando assim o algo que pareceu ser parecido com outra atividade, ser mais estimulante e chamar a atenção dos participantes sem tornar a atividade repetitiva e cansativa.

ENTREVISTA DO(A) COLABORADOR(A) 5: Albert Vinícius Cajé Bezerra**1) fale dos jogos e brincadeiras dos quais participou.**

R: Participei de uma atividade bastante lúdica, onde consistia em estimular a rapidez e a movimentação corporal dos alunos, a mesma tinha como finalidade pegar uma bolinha e correr/andar e colar na fita de durex em torno ao bambolê. Teve outra atividade lúdica de estimular o tato e olfato, onde tivemos que topar/cheirar alguns potes com sementes e ervas, isso fez com que os alunos tivessem uma experiência diferente!

2) Algum ponto positivo ou negativo que gostaria de mencionar?

R: Sim, gostaria de deixar os parabéns pela paciência e uma belíssima forma de explicar as atividades, a paciência e a alegria que demonstrava todos os sábados em que esteve presente.

3) Alguma diferença com outros jogos e brincadeiras que conhece?

R: Sim.

APÊNDICE 4: IMAGENS DA INTERVENÇÃO 1



Fonte: A autora. Demarcação dos Ecopontos.



Fonte: A autora. Demarcação dos Ecopontos.



Fonte: A autora. Demarcação dos Ecopontos.



Fonte: A autora. Demarcação dos Ecopontos.



Fonte: A autora. Demarcação dos Ecopontos.



Fonte: A autora. Demarcação dos Ecopontos.



Fonte: A autora. Passeio pelas trilhas, em busca da localização dos Ecopontos.



Fonte: Airra de Oliveira. Introdução à atividade.



Fonte: Airra de Oliveira. Introdução à atividade.



Fonte: Airra de Oliveira. Introdução à atividade.



Fonte: Airra de Oliveira. Introdução à atividade.



Fonte: A autora. Passeio pelas trilhas, em busca da localização dos Ecopontos.



Fonte: A autora. Passeio pelas trilhas, em busca da localização dos Ecopontos.



Fonte: A autora. Passeio pelas trilhas, em busca da localização dos Ecopontos.

APÊNDICE 5: IMAGENS DA INTERVENÇÃO 2



Fonte: Airra de Oliveira. Alunos auxiliando na divisão das equipes.



Fonte: Airra de Oliveira. Entrega de plaquinhas para divisão dos grupos.



Fonte: A autora. Passeio das duplas explorando o entorno e combinando seus movimentos.



Fonte: A autora. Passeio das duplas explorando o entorno e combinando seus movimentos.

APÊNDICE 6: IMAGENS DA INTERVENÇÃO 3



Fonte: A autora. Materiais naturais utilizados.



Fonte: A autora. Sementes, grãos e cereais disponibilizados para percepção tátil.



Fonte: A autora. Materiais naturais utilizados para percepção olfativa.



Fonte: A autora. Materiais naturais utilizados.



Fonte: A autora. Materiais naturais utilizados.



Fonte: A autora. Materiais naturais utilizados.



Fonte: A autora. Materiais naturais utilizados.



Fonte: A autora. Materiais naturais utilizados.



Fonte: A autora. Roda das sensações. Percepção tátil e olfativa dos materiais naturais.



Fonte: A autora. Roda das sensações. Percepção tátil e olfativa dos materiais naturais



Fonte: Mães Cardoso. Introdução à Roda das sensações. Percepção tátil e olfativa dos materiais naturais



Fonte: Mães Cardoso. Roda das sensações. Percepção tátil e olfativa dos materiais naturais



Fonte: Mães Cardoso. Roda das sensações. Percepção tátil e olfativa dos materiais naturais



Fonte: Mafres Cardoso. Roda das sensações. Percepção tátil e olfativa dos materiais naturais



Fonte: Mafres Cardoso. Introdução à Roda das sensações. Percepção tátil e olfativa dos materiais naturais



Fonte: Mafres Cardoso. Roda das sensações. Percepção tátil e olfativa dos materiais naturais



Fonte: Mafres Cardoso. Roda das sensações. Percepção tátil e olfativa dos materiais naturais



Fonte: Mafres Cardoso. Roda das sensações. Percepção tátil e olfativa dos materiais naturais



Fonte: Mafres Cardoso. 2º Momento: Tato ou Olfato?



Fonte: Mães Cardoso. Preparação para o 2º Momento: Tato ou Olfato?



Fonte: Mães Cardoso. 2º Momento do jogo: Disputa do “Tato ou Olfato?”.



Fonte: Mães Cardoso. 2º Momento: Tato ou Olfato? **Fonte:** Mães Cardoso. 2º Momento: Tato ou Olfato?



Fonte: Mães Cardoso. 2º Momento do jogo: "Tato ou Olfato?". Percepção via olfato.



Fonte: Mães Cardoso. 2º Momento do jogo: “Tato ou Olfato?”. Percepção via olfato.



Fonte: Mães Cardoso. 2º Momento do jogo: “Tato ou Olfato?”. Percepção tátil.



Fonte: Mães Cardoso. 2º Momento: Percepção tátil.