



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS RURAIS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

**TRABALHANDO A EDUCAÇÃO AMBIENTAL
ATRAVÉS DOS ASPECTOS LÚDICOS EM UMA
CLASSE DE SÉRIES INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL NO MUNICÍPIO DE SANTA MARIA**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

ANGELA CECHIN

**Santa Maria, RS, Brasil
2010**

**TRABALHANDO A EDUCAÇÃO AMBIENTAL
ATRAVÉS DOS ASPECTOS LÚDICOS EM UMA
CLASSE DE SÉRIES INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL NO MUNICÍPIO DE SANTA MARIA**

por

Angela Cechin

Monografia apresentada ao curso de Pós-Graduação em Educação Ambiental –
Especialização da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como
requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Educação
Ambiental**

Orientador: Prof. Dr. Gilberto Coelho

**Santa Maria, RS, Brasil
2010**

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Ciências Rurais
Curso de Especialização em Educação Ambiental**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a Monografia de
Especialização

**TRABALHANDO A EDUCAÇÃO AMBIENTAL ATRAVÉS
DOS ASPECTOS LÚDICOS EM UMA CLASSE DE SÉRIES
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NO MUNICÍPIO DE
SANTA MARIA**

elaborada por
Angela Cechin

como requisito parcial para a obtenção do grau de **Especialista em Educação
Ambiental**

COMISSÃO EXAMINADORA:

**Gilberto Coelho, Prof. Dr. (UFSM)
(orientador)**

Héctor Omar Ardans Bonifacino, Prof. Dr. (UFSM)

Venice T. Grings, Prof. Dr. (UFSM)

Santa Maria, 30 de janeiro de 2010.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus pela graça da vida, onde podemos dela desfrutar todos os momentos. Dispomos da oportunidade de estender a mão a nosso semelhante e temos sabedoria para desenvolvermos ações favoráveis a permanência da vida no planeta Terra.

Ao meu orientador professor Gilberto Coelho pela dedicação, apoio, paciência e incentivo para a conclusão das tarefas.

Aos amigos e familiares (Dindo, Dinda, Fernando, Nilvania, Flaviano,...) pela compreensão e incentivo em todos os momentos, em especial a amiga e colega Josiane Vendruscolo que se fez presente ajudando e apoiando no desenvolvimento das práticas.

A referida escola pelo acolhimento e a turma de primeiro ano do ensino fundamental pela colaboração e participação nas atividades.

A todos que contribuíram de uma maneira ou outra, o meu muito obrigado!

“Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ver meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”.

Drummond

“A indescritível beleza de uma flor. A graça de um passaro voando alto. O som do vento nas árvores: em algum momento de nossas vidas, a natureza nos toca, a você... a mim... e a todos nós de alguma maneira pessoal e especial. Seu imenso mistério nos revela um pouco de sua pureza, e nos faz lembrar de uma Vida que é maior do que os pequenos afazeres humanos”.

Cornell

RESUMO

Monografia de Especialização
Curso de Especialização em Educação Ambiental
Universidade Federal de Santa Maria, RS, Brasil

TRABALHANDO A EDUCAÇÃO AMBIENTAL ATRAVÉS DOS ASPECTOS LÚDICOS EM UMA CLASSE DE SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NO MUNICÍPIO DE SANTA MARIA

AUTORA: Angela Cechin

ORIENTADOR: Gilberto Coelho

Data e Local da Defesa: Santa Maria, 30 de janeiro de 2010

Este estudo refere-se a uma experiência em educação ambiental através da valorização da dimensão lúdica em crianças de uma comunidade social e economicamente heterogênea. A metodologia utilizada foi do tipo pesquisa qualitativa em educação através da pesquisa participante. As atividades pedagógicas foram dirigidas a uma turma de primeiro ano dos anos iniciais do ensino fundamental do Colégio Estadual Professora Edna May Cardoso, Santa Maria, RS, Brasil. Foi desenvolvida e aplicada uma série de oito atividades lúdicas tanto no espaço escolar, quanto, principalmente, em seu entorno a fim de aproximar o aluno dos diversos elementos presentes no seu meio urbano local, como natureza, animais, plantas, comunidade, etc. Durante a pesquisa, tentou-se partir dos conceitos próprios da criança em direção a elaboração de conceitos científicos e valores éticos formais pela dialogicidade e sensibilização da criança em relação as questões ambientais locais. Através de passeios, jogos e brincadeiras, os alunos entraram em contato com a realidade do bairro, identificaram situações em que o descaso ambiental tornava-se evidente e puderam iniciaram um processo de crítica social junto com o professor. No decorrer da pesquisa, foi possível perceber expressões de sensibilização ambiental e incorporação de novos valores ambientais integrados à crítica do mundo real através da linguagem e do desenho. Dessa forma, percebeu-se que o trabalho em educação ambiental através de jogos e brincadeiras é capaz de contribuir para a construção do indivíduo lúdico, ético, e responsável e pela preservação da vida no planeta. Baseado nesses aspectos sugere-se um trabalho pedagógico no qual o lúdico esteja presente no cotidiano da criança para proporcionar momentos de prazer e liberdade tornando o trabalho educacional menos monótono e desanimador. Ressalta-se, ainda, a importância do resgate da ludicidade como meio de preparação para a vida, pois através de pequenos gestos de conscientização incorporados com o prazer de viver percebemos a importância da ação de cada um de nós para a preservação do planeta e transformação da sociedade.

Palavras-chave: ludicidade, meio ambiente, educação ambiental.

ABSTRACT

Monografia de Especialização
Curso de Especialização em Educação Ambiental
Universidade Federal de Santa Maria, RS, Brasil

TRABALHANDO A EDUCAÇÃO AMBIENTAL ATRAVÉS DOS ASPECTOS LÚDICOS EM UMA CLASSE DE SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NO MUNICÍPIO DE SANTA MARIA

AUTHOR: Angela Cechin

ADVISER: Gilberto Coelho

Date and Place of Presentation: Santa Maria, January 30, 2010

This study focuses on an experience in environmental education through the ludic behavior valorization in children of a community socially and economically heterogeneous. Methodology was based on the qualitative research in education through participative research. The educational activities were directed to a class of first-year students of the early years of elementary school State College Professor Edna May Cardoso, Santa Maria, RS, Brazil. It was developed and implemented a series of eight recreational activities both at school, and, especially, in its vicinity in order to bring students of different elements present in its urban location, such as nature, animals, plants, community, etc. During the search, it was tried to start from the own environmental children's concepts and values toward the formal scientific concepts and ethical values by the dialogicity and children sensitization in relation to the local environmental issues. Through field trips, games and plays, students came into contact with the reality of their neighborhood, identified situations in which environmental neglect became apparent and began a process of social critique. During the research, we have observed several expressions of environmental awareness and incorporation of environmental values integrated with a critique of real world through language and drawing. Thus, it was noted that the work of environmental education through games and play can contribute to the construction of the ludic, ethical individual and responsible individual for the preservation of life on the planet. Based on these aspects, it is suggested a teaching work in which the ludic is present in the daily life of the child to provide moments of pleasure and freedom in order to become the educational work less monotonous and dispiriting. It is emphasized also the importance of the rescue of playfulness as a means of preparation for life, because through small attitudes of awareness incorporated with enjoyment of life we can realize the importance of action of each one of us to preserve the planet and transforming the society.

Key-words: playful activities, environment, environmental education.

SUMÁRIO

RESUMO	vi
ABSTRACT	vii
1. INTRODUÇÃO.....	1
2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	3
2.1. O Lúdico como Essência para o Aprendizado	3
2.2. O Porque de Escolher a Ludicidade como Ponte?.....	8
2.3. Diferentes Tipos de Jogos e sua Ligação com a Prática	14
2.4. O Papel da Escola como Agente Transformador da Sociedade	16
2.5. A Relevância da Educação Ambiental	18
3. METODOLOGIA	20
3.1 Do Método de Pesquisa	21
3.2 Do Ambiente Escolar	23
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	24
4.1. Análise das Atividades Pedagógicas através do Jogo	24
4.2. Discussão das Atividades Pedagógicas	38
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49

1. INTRODUÇÃO

Todos nós podemos constatar as agressões impostas por nós ao meio ambiente tornando cada vez mais presente à necessidade de abordarmos a problemática ambiental em todas as dimensões da nossa vida. Desde o nascimento até sua morte, o ser humano encontra-se interligado com o meio ambiente e depende dele como parte integrante de um todo, sendo assim, o meio se prolonga para o nosso interior sem limites e sem fronteiras formando um todo contínuo. Sabemos que, para que não haja quebra desta continuidade, ou grandes interferências do ciclo da vida é necessário que cada indivíduo desempenhe o seu papel de mantenedor do ambiente natural, evitando artificialidades, comportamentos, escolhas e valores que em nada contribuam para o equilíbrio ecológico e nosso convívio com o meio.

É preciso estabelecer uma relação de consciência e racionalidade com cada fração do mundo natural à qual entramos em contato, além de assegurar sua permanência para as gerações futuras através da sua preservação.

Tendo em vista a sinergia entre sociedade e meio ambiente, qual seja uma forte mútua influência entre estes dois elementos observa-se uma crescente necessidade por parte da sociedade de buscar a preservação e recuperação dos recursos do planeta, nunca foi tão pensada e denunciada a questão do uso das reservas naturais sem prejudicá-las ou destruí-las. Aos poucos vamos percebendo que precisamos nos adaptar e criar novas maneiras de usufruir do nosso meio sem causar maiores alterações e, até mesmo, grandes catástrofes.

A preocupação com a Educação Ambiental é crescente e notória nos vários segmentos da sociedade, porém a participação individual no desenvolvimento de atividades que beneficiem o meio ambiente ainda é negativamente desproporcional. Pensando nisso, sentimos a necessidade de implementar atividades pedagógicas que, além de prazerosas, possam trazer benefícios à conservação do planeta. Através do jogo e do brincar, pequenos gestos expressivos, comportamentos, posicionamentos, e críticas manifestadas durante as atividades podem manifestar o quanto à criança é capaz de incorporar conceitos de ordem ambiental e aprender a conviver sem desrespeitar a natureza.

Desta forma, como educadora não posso deixar de enfatizar a necessidade de aliarmos às técnicas de ensino, as vantagens de valorizar os diversos aspectos do lúdico em sala de aula, explorar a imaginação o faz de conta, ou seja, despertar a criatividade de cada educando, fazendo com que ao longo do processo de aprendizagem não sejam verdadeiramente podados em nenhuma das etapas do desenvolvimento infantil.

A ludicidade está naturalmente inserida com uma necessidade ontogenética do indivíduo, decisiva para a socialização do ser com os seus iguais e com indivíduos de outras espécies, mas necessita de condições mais adequadas para que possa desenvolver-se e participar na evolução de outros comportamentos necessários em direção ao estado de maturidade. A criança amadurece à medida que cumpre as etapas de desenvolvimento da infância; se os educadores perceberem e respeitarem esta premissa poderão proporcionar uma aprendizagem mais significativa em termos de experiência de vida, de aquisição de conceitos científicos, mormente ambientais, e de incorporação de valores, que mais adiante serão aplicados e transmitidos à sociedade, só assim o ciclo natural da vida poderá ser mantido a despeito da existência humana exercida em sua plenitude.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1. O Lúdico como Essência para o Aprendizado

A ludicidade é um tema que traz suas controvérsias conceituais justamente por representar um comportamento recorrente desde a infância até idade adulta. Ela está para a infância como um identificador, mas parece subsistir na própria essência do viver humano. Negá-la do trabalho pedagógico seria negar o próprio desenvolvimento da criatividade e da aquisição de conhecimento da criança.

Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar "jogo" toda e qualquer atividade humana... Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve (Huizinga, prefácio).

Brincar e jogar, segundo Dantas (2002), são dois termos distintos em português, mas fundidos como sinônimos em outras línguas de culturas importantes: para o francês (*jouer*) e para o inglês (*play*). A língua portuguesa permite a adoção de uma distinção de ordem psicogenética freqüentemente desperdiçada: “brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras. Brincar é forma mais livre e individual, que designa as formas mais primitivas de exercício funcional, como a lalação”.

O termo “lúdico” abrange os dois: a atividade individual e livre e a coletiva e regrada. O que chama atenção, quando pedimos aos profissionais de educação infantil sinônimos para ele, a tendência a oferecer “prazeroso” e nunca livre. “Ludicamente” é visto como prazerosamente, alegremente, e não “livremente”. Isto, que considero uma distorção de conseqüências infelizes, consiste em perceber o efeito e não a causa: o prazer é o resultado de ser livre, gratuito, e pode associar-se a qualquer atividade; inversamente, a imposição pode retirar o prazer também a qualquer uma. Parece impossível definir substancialmente o que é brincar: a natureza do compromisso com que é realizada transforma-a sutilmente em trabalho (DANTAS, 2002, p. 111).

Este autor defende uma base psicogenética para o brincar, vendo-o como uma atividade infantil por excelência, isto é:

Toda a atividade espontânea da criança é, a princípio, um fim em si mesma. Na medida em que se aperfeiçoa pelo exercício funcional, tende a ser instrumental, meio para outras ações de ordem mais complexa. Neste sentido, o brinquedo tende

para o trabalho, que pode ser pensado como susceptível de integrá-lo. Daí a necessidade de pensar simultaneamente e dialeticamente, o par brinquedo-trabalho (KISHIMOTO, 2002, Prefácio).

Há uma dificuldade na diferenciação psicológica entre “jogo” e “trabalho”, a distinção entre atividade lúdica e utilitária, porque a atividade lúdica também envolve um ou mais objetivos (o gol no futebol, por exemplo), exceto no mero jogo de exercício, a forma mais primordial no desenvolvimento humano, e em parte no jogo simbólico em que o objetivo não é, provavelmente, consciente. As atividades práticas em que envolvem a satisfação de necessidades básicas (a caça, por exemplo, com finalidade de sobrevivência), muitas vezes, não perdem seu caráter lúdico. É atividade aparentemente gratuita que contradizendo a “objetividade” das atividades de sobrevivência do organismo (LIMA 1980).

Brougère (2002), por outro lado, adota uma vertente mais cultural e denuncia o que chama de psicologização contemporânea do brincar, transformando-o em uma instância do homem isolada das influências do mundo. Pela dimensão social do jogo. Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem.

Seja como for, o jogo só existe dentro de um sistema de designações, de interpretação das atividades humanas. Uma das características do jogo consiste efetivamente no fato de não dispor de nenhum comportamento específico que permitiria separar claramente a atividade lúdica de qualquer outro comportamento. O que caracteriza o jogo é menos o que se busca do que o modo como se brinca, o estado de espírito com que se brinca. Isto leva a dar muita importância à noção de interpretação, ao considerar uma atividade como lúdica. Quem diz interpretação supõe um conceito cultural subjacente ligado à linguagem, que permite dar sentido às atividades (BROUGÈRE, 2002, p. 21).

Huizinga em sua obra clássica *Homo Ludens* já reconhecia o jogo como mais antigo que a própria cultura humana, pois os animais já apresentavam este comportamento e respeitam as suas regras; mas dirige a nossa atenção para sua perspectiva cultural:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2000, p. 1).

Piaget (1994) reconhece o componente social nos jogos infantis constituindo admiráveis instituições sociais. Por exemplo, o jogo de bolinhas, entre os meninos comporta, por exemplo, um sistema muito complexo de regras, isto é todo um código e toda uma jurisprudência.

Ora, as regras que a criança aprende a respeitar, lhe são transmitidas pela maioria dos adultos, isto é, ela as recebe já elaboradas, e, quase sempre, nunca elaboradas na medida de suas necessidades e de seu interesse, mas de uma vez só e pela sucessão ininterrupta das gerações adultas anteriores. Daí, a extrema dificuldade de uma análise que deveria distinguir o que provém do conteúdo das regras e o que provém do respeito da criança pelos próprios pais.

Ao contrário, no caso dos jogos sociais mais simples, estamos em presença de regras elaboradas só pelas crianças. Pouco importa que em seu conteúdo essas regras no pareçam “morais” ou não “morais” (PIAGET, 1994, p. 23).

Mas adota uma posição interacionista considerando o organismo e o meio como constituindo um todo indissociável; ao mesmo tempo, uma construção própria do organismo e uma ação do meio, inseparáveis um do outro. Significando para o conhecimento, que a atividade do sujeito é relativa à constituição do objeto, do mesmo modo que esta implica aquela: é a afirmação de uma interdependência irreduzível entre a experiência e a razão (PIAGET 1975).

Piaget (1998) acredita que o jogo é essencial na vida da criança. O jogo é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser visto apenas como diversão. Ainda, o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de percepção ambiental, socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Como afirma Santos (1997), “as atividades lúdicas são a essência da infância”. À criança de antigamente, era negada a existência social, era considerada como uma miniatura do adulto. Seu valor era relativo, nas classes altas a criança era educada para o futuro e nas classes baixas adquiria valor quando se tornava útil para o trabalho, fatos estes que são peculiares nas explicações de Cohn (2005):

A criança atuante é aquela que tem um papel ativo na constituição das relações sociais em que se engaja, não sendo, portanto, passiva na incorporação de papéis e comportamentos sociais. Reconhecê-lo é assumir que ela não é um “adulto em miniatura”, ou alguém que treina para a vida adulta. É entender que, onde quer que esteja, ela interage ativamente com os adultos e as outras crianças, com o mundo, sendo parte importante na consolidação dos papéis que assume e de suas relações (p. 27, 28).

Antigamente, os jogos e brincadeiras eram considerados fúteis e serviam somente para distração e recreio. Atualmente, elas estão sendo vistas com outro olhar, pois, brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento, incorporando noções de preservação do meio ambiente e de permanência da vida no planeta.

A ludicidade também guarda uma relação com o desenvolvimento moral, os princípios morais baseiam-se em princípios de certo e errado e esses padrões podem ser verificados nas regras ou leis em que vivemos (BERNS 2002), ou seja, adotam um caráter normativo pelo dever ser, o dever fazer:

Se desejarmos compreender alguma coisa a respeito da moral da criança, é, evidentemente, pela análise de tais fatos que convém começar. Toda a moral consiste num sistema de regras, e a essência de toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por essas regras. A análise reflexiva de Kant, a sociologia de Durkheim ou a psicologia individualista de Bovet se identificam neste ponto: as diferenças doutrinárias só aparecem no momento em que se procura explicar como a consciência vem respeitar as regras (PIAGET, 1994, p. 23).

É preciso trabalhar a criatividade desde cedo para ampliar sua ação no pensamento humano. Para Piaget (1998), o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade. O jovem criativo que tenha verdadeiramente desenvolvido seu senso crítico poderá manter sua criatividade crescendo mesmo na idade adulta.

Com o aparecimento da mídia e do computador a criança de hoje apresenta características peculiares, pois ela está aprendendo a aprender sozinha, a interagir e construir conhecimento a partir da pesquisa e de acordo com seus próprios interesses.

As crianças, e as crianças dentro de nós, preferem aprender pela excitação da descoberta e da participação... Os alunos aprendem da mesma maneira, por métodos tecnológicos menos sofisticados... A tecnologia por si não acelera automaticamente o processo de aprendizagem por mais futurista que pareça. (DERTOUZOS, 1998, apud HAETINGER, 2005, p. 16).

Os adultos normalmente procuram decidir sobre o que as crianças gostam, pensando e planejando a educação sem relação com o mundo delas, com responsabilidade de cometer

erros de julgamento e avaliação, distanciando conteúdos e idéias da realidade e do interesse das crianças. Outras vezes, utiliza-se como referência um modelo de infância ultrapassado, ao propor atividades defasadas, antigas, quase folclóricas em termos de ações pedagógicas.

Como descreve Haetinger (2005), conhecer e ingressar no mundo das crianças é condição fundamental para que possamos planejar e propor atividades pedagógicas que realmente promovam a participação e integração da criança em seu meio social. Para isto, devemos ouvir as crianças, com um ouvido atendo e desarmado, sem usar o papel do educador como uma forma de dominação e de imposição de idéias. Isso significa facilitar ao invés de dirigir, mediar ao invés de mandar e estar atento ao que passa ao nosso redor de maneira aberta e madura.

É fundamental tentar conhecer os fatores que influenciam no desenvolvimento da criança para realizar um trabalho docente com as atividades lúdicas. Pois como aponta Vygotsky (1989):

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (p. 109).

Palangana (2001) atribui ao brinquedo a capacidade de alargar os horizontes da zona de desenvolvimento proximal:

Vygotsky demonstra, de uma forma extremamente original, como as interações sociais que as crianças estabelecem nestas circunstâncias concorrem para o seu desenvolvimento. Segundo Vygotsky, no brinquedo a criança projeta-se nas atividades dos adultos, ensaiando atitudes, valores, hábitos, significados que se encontram muito aquém de suas possibilidades efetivas e que, no entanto, deverão ser posteriormente incorporados a sua forma de agir e pensar. Mesmo havendo uma grande distância entre o comportamento na vida real e o comportamento no brinquedo, a atuação no mundo imaginário cria uma zona de desenvolvimento proximal, composta de conceitos ou processos de desenvolvimento. Isto ocorre porque a criança se comporta de um modo que está além do habitual para sua idade (p. 154).

Foi pensando em uma educação mais prazerosa que inserimos o lúdico no planejamento, e nos propusemos a por em prática atividades diferenciadas, para proporcionar aos alunos momentos mais significativos em sala de aula. Pois, temos de entender que o jogo é uma atividade vivencial muito intensa e emocionalmente, é uma influência marcante na apreensão do conhecimento. Utilizando-o podemos melhorar a relação entre os diversos aspectos do desenvolvimento infantil. Como afirma Haetinger (2005), nosso processo de

desenvolvimento depende do desenvolvimento harmônico dos aspectos psicomotores, cognitivos e afetivos, para que o crescimento, a experiência, a adaptação e a maturação, aconteçam sempre de forma completa e elaborada.

Ainda, Haetinger (2005), salienta que é preciso um tempo para que ocorram momentos dialéticos entre ensino/aprendizagem, um processo que está em constante movimento. O aluno é o agente da construção do seu conhecimento, ninguém pode substituí-lo nessa tarefa. O aluno constrói e reconstrói o conhecimento, sendo que o professor deve atuar como um orientador destas atividades fim de que o aluno consiga construir progressivamente significados e representações dos conteúdos como saberes culturais.

2.2. O Porque de Escolher a Ludicidade como Ponte?

A inclusão da abordagem das questões ambientais nas mais diversas áreas do conhecimento tem sido solicitada constantemente nos tempos atuais, sobretudo em consequência da sua responsabilidade na organização da sociedade contemporânea e sua vocação de efetivamente relacionar-se a diversos dos conflitos que tem caracterizado esta sociedade. Por outro lado, e simultaneamente, a colaboração de outras áreas, para além das ciências naturais, vem se apresentando com absoluta pertinência no processo de refletir e ensinar sobre a nossa interdependência com o meio ambiente. É nesse sentido de correlação de forças entre as diferentes ciências, que se encontra a grande ferramenta interdisciplinar para o conhecimento e ensino das problemáticas contemporâneas.

No momento em que a criança e sua realidade passaram a serem vistas como importantes e cheias de sentido pela filosofia e pela psicologia, novas perspectivas de ensinar de forma multi e interdisciplinar passaram a ser requisitadas pelos educadores, nos últimos séculos. Assim, a construção do saber na criança poderia ser mais duradoura e transformadora, quando se estabelecia uma relação de ludicidade entre os sujeitos que aprendem e o objeto do conhecimento.

O aspecto lúdico tem estreita afinidade com o prazer. Como afirmou Santos (1997), a palavra lúdico vem do latim “*ludus*” que significa jogo, divertimento, passatempo.

Através da dimensão lúdica, a criança dispõe de oportunidade para experimentar coisas novas e ampliar seu conhecimento em relação ao seu corpo e o mundo que a cerca.

Pois, é brincando que ela descobre novidades e estabelece relações, desenvolvendo assim, sua inteligência.

O lúdico aplicado ao conhecer, ao pesquisar, ao descobrir, ao saber de forma divertida e prazerosa, deve estar ligado ao espaço proporcionado pela escola. A criança precisa brincar, imitar, inventar, jogar, criar e praticar para crescer, estabelecendo uma relação de equilíbrio e harmonia total com o meio no qual está inserida. Assim, surge a necessidade de repensar a Educação Ambiental e implementá-la no nosso dia a dia como salienta Dias (2004):

O processo de formação e informação social, orientado para o desenvolvimento da consciência crítica sobre a problemática ambiental; de habilidades necessárias à solução dos problemas ambientais; de atitudes que levam à participação das comunidades na preservação do equilíbrio ambiental. Tem como um dos principais objetivos permitir que o ser humano compreenda a natureza complexa do meio ambiente, resultante das interações dos seus aspectos biológicos, físicos, sociais e culturais (p. 85).

Sendo assim, o lúdico vem contribuir para o desenvolvimento como um todo. É capaz de influenciar a aquisição do conhecimento, despertando um maior interesse dos alunos, nas diversas áreas de estudo. Além disso, é capaz de promover maior interação social entre ambos, professor e aluno, propiciando novas motivações para ensinar e aprender. O brincar participa na satisfação de todas às necessidades de desenvolvimento da criança, sejam motoras, afetivas ou cognitivas; participa no desenvolvimento das habilidades psicomotoras, de linguagem, de relacionamento interpessoal, de inteligência e raciocínio, de percepção e de desenvolvimento da sua personalidade.

Este processo deve estar focado inicialmente na construção do indivíduo lúdico através da liberdade de expressão deste aspecto do comportamento, pois não nos tornamos lúdicos, se não tivermos a oportunidade de assim nos construirmos. A educação que pretende valorizar a integralidade do ser humano deve refletir sobre os instrumentos mediadores que viabilizem a construção e expressão da ludicidade desde a formação de professores. É claro que uma ação lúdica requer a existência de uma série de recursos (jogos, materiais e disponibilidade de tempo), contudo acreditamos que esta realidade pode ser buscada, construída.

Haetinger (2005) indica alguns aspectos básicos que devem ser levados em consideração para a construção do conhecimento através do lúdico, estes encontram interligados para que ocorra aprendizado.

- a sensação da criança onde ela vai reconhecer os estímulos presentes num ambiente, através dos sentidos, pois é com ela que o professor precisa trabalhar antes de tudo. Isso implica reconhecer formas, cores, sons, temperaturas, objetos ou pessoas e ter noções de equilíbrio e desequilíbrio do próprio corpo.
- a percepção, em segundo plano, nada mais é do que o processo de organização das informações obtidas pela sensação, com respeito à forma, peso, altura, distância, tamanho, localização espacial e temporal, etc... A estes são atribuídos valores como: grande, alto, perto, longe, antes, depois, etc...
- a imaginação, entra na seqüência como a habilidade que os indivíduos possuem de construir imagens mentais acerca do mundo real ou mesmo de situações não diretamente vivenciadas. Convém dizer que a imaginação é um reflexo criativo da realidade.

É através da imaginação que a criança poderá unificar diferentes representações mentais em novos contextos, re combinando-as, reformulando-as a fim de conceber possíveis mudanças na realidade. Por conseguinte, todo ser humano poderá desenvolver-se como ser criativo, desde que lhe sejam proporcionadas condições adequadas para tal, como por exemplo, um ambiente acolhedor, que lhe ofereça liberdade para pensar, criar, interagir e que valorize a descoberta do novo através do lúdico.

Daí está à preocupação em trazer para a escola modelos mais significativos e alegres de conviver e aprender, onde as crianças possam aperfeiçoar suas habilidades sensoriais, perceptivas e imaginativas. Com o lúdico, pode-se proporcionar experiências integradas que estimulem a exploração, a experimentação e a criação, pois, é conhecendo, explorando e criando que as crianças se constituem enquanto sujeitos com autonomia social e intelectual.

A ludicidade, expressada através das atividades lúdicas em suas várias formas, ou seja, do criar, do explorar, do jogar, do imitar, do fazer de conta, está ligada ao impulso de desenvolvimento em seus vários níveis, está ligada às necessidades momentâneas de desenvolvimento e ao prazer do brincar. As atividades lúdicas sendo indissociáveis do desenvolvimento infantil são, por conseguinte, essenciais ao processo de educação da criança, mas não representam a totalidade deste, cujo processo envolve a satisfação de outras necessidades básicas do indivíduo; é socialmente moldado pelos agentes da educação (pais, professores, amigos), pela cultura e pela experiência vivida do indivíduo.

Brincar é desenvolver-se e educar-se, porém as atividades lúdicas típicas da infância não são atividades com um fim social e objetivamente constituído pelos educadores; logo, educar-se em seu sentido pleno, extrapola o comportamento lúdico vivenciado pela criança em desenvolvimento.

Nesse contexto, o respeito ao brincar/jogar, e não a sua negação, deve traduzir-se na busca e oferta de estímulos às potencialidades mais vantajosas e necessárias às ações educativas. Assim, o lúdico passa a ser um dos aspectos mais importantes a serem levados em conta nas atividades pedagógicas proporcionadas pelo professor.

Como concordam Vygotsky (1989) e Piaget (1998), as atividades lúdicas são o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Na educação, essas discussões sempre estiveram ligadas às atividades lúdicas, fundamentais na formação da criança. As atividades lúdicas através do brinquedo promovem a imaginação e, principalmente as transformações do sujeito em relação ao seu objetivo de aprendizagem.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. O brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1989, p. 117).

Ainda, é através dos jogos que permitimos que os alunos sejam criativos, pensem de forma diferente, que possam ser autônomos e não reprodutores de regras e leis, permitimos que criem suas regras. Pois, como elucida Vygotsky (1989) “no brinquedo a criança é livre para determinar suas próprias ações” (p.118).

Este autor, inclusive, aborda e valoriza os tipos de jogos adequados para cada fase de desenvolvimento da criança. E isto é verdadeiro: o jogo é diferente para cada idade, cultura, meio e verdades de cada comunidade. Pois, como ele descreve, os jogos auxiliam as crianças a:

- Respeitar limites – desenvolver hábitos e atitudes, respeitar o outro, melhorar o comportamento social, trabalhar a competição (saber perder e ganhar).
- Socializar – aprender a viver e conviver em sociedade.
- Criar e explorar a criatividade – desenvolve o pensamento criativo e divergente gerado pela criatividade.

- Interagir – criar uma real interação entre o sujeito e o objeto de aprendizagem.
- Aprender a pesquisar – desenvolver a iniciativa e a tomada de decisões.

Através do auxílio proporcionado pelo jogo evidenciado anteriormente, as crianças vão incorporando experiência a partir dos fatos ocorridos ao seu tempo, a sua maneira. Portanto, as atividades lúdicas são fundamentais na educação e devem ser planejadas de forma inteligente para oferecer o maior número de vivências possíveis para as crianças. Assim, conforme elas vão se desenvolvendo, elas vão incorporando os valores estabelecidos pela sociedade a qual estão inseridas.

Nós, educadores, devemos oportunizar uma educação abrangente, voltada ao desenvolvimento pessoal e social. Educar não é fazer o aluno decorar, reproduzir ou imitar, nem somente estimular a cognição ou a psicomotricidade, é, também, educar para o lazer e para a vida.

Como salienta Haetinger (2005), o ato de brincar é a essência do pensamento lúdico e caracteriza as atividades executadas na infância. As brincadeiras são uma forma de expressão cultural e um modo de interagir com diferentes objetos de conhecimento, implicando no processo de aprendizagem; tendo em vista este conceito, percebemos que o ato de brincar acompanha o desenvolvimento da inteligência do ser humano, da sociedade e da cultura. . As atividades lúdicas que estimulam a auto-expressão, a descoberta e o poder de imaginação exploram a criatividade e permitem que alunos e professores se expressem de modo global e potencializem suas habilidades e capacidades. Também ao desenvolver sua própria criatividade o educador passa a compreendê-la e adquire parâmetros para proporcionar experiências críticas aos seus educandos.

A brincadeira possibilita a livre associação de idéias, pensamentos, impulsos e sensação. Brincar tem a ver com o prazer. Uma brincadeira sendo ou não criativa, deve sempre proporcionar prazer ao participante. Na educação, a brincadeira funciona como uma vivência ou uma simulação de experiência e conteúdos, aproximando-os do universo dos alunos. Independente da idade dos participantes, as brincadeiras criativas resgatam o caráter lúdico, o prazer, a alegria, o poder de imaginação e criar próprios do ser humano.

O poder de criar está presente em cada um de nós, todos temos a capacidade criadora, mas esta capacidade é potencializada ou minimizada de acordo com nossas interações com o meio cultural. O qual pode, ou não, oferecer estímulos às atividades e aos atos criativos.

Todo tipo de atividade criativa só acontece em um ambiente de liberdade, no qual todos têm as condições ideais para se expressar autenticamente, sem restrições ou imposições. Sobre este aspecto, é também destacada a postura da escola frente ao processo de desenvolvimento da criatividade. Aos educadores, cabe lembrar que a criança não aprende nem cria por simples imitação, mesmo sendo este um componente do comportamento lúdico. Como visto anteriormente, a criança vai interagir com o mundo no seu tempo e a sua maneira, portanto é fundamental que o educador proporcione esse momento de liberdade e permita essa mediação aos seus educandos. Eles precisam construir sua relação com o seu conhecimento de mundo. Como elucida Carvalho (2006):

A educação acontece como parte da ação humana de transformar a natureza em cultura, atribuindo-lhe sentidos, trazendo-a para o campo de compreensão e da experiência humana de estar no mundo e participar da vida. O educador, por “natureza” um interprete, não é apenas porque todos os humanos o são, mas também por ofício, uma vez que educar é ser mediador, tradutor de mundos. Ele está sempre envolvido na tarefa reflexiva que implica provocar outras leituras da vida, novas compreensões, e versões possíveis sobre o mundo e sobre nossa ação no mundo (p. 77).

Portanto, a função do educador é organizar o meio, os recursos e os instrumentos didáticos para o exercício da criação; é proporcionar um ambiente favorável para que a criança sintase segura e acolhida para atuar; é estimular a expressão da subjetividade dos alunos, sem indicar-lhes possíveis erros ou o melhor modo de fazer as coisas. Elas descobrirão por si próprias, explorando objetos e vivenciando diferentes situações. Spolin (1982) afirma que:

Aprendemos através de experiências, e ninguém ensina nada a ninguém. Isto é válido tanto para a criança que se movimenta inicialmente chutando o ar, engatinhando e depois andando, como para os cientistas com as equações (SPOLIN, 1982 apud HAETINGER, 2005, p. 59).

Conforme enfatizou Carvalho (2006) que a tarefa de educar é traduzir mundos através de novas releituras, Spolin (1982) não o fez diferente ao remeter que o processo de aprendizagem se dá através das vivências, pois, aprendemos com nossos erros, acertos, fantasias, sonhos e realidade. A aprendizagem nada mais é do que a soma diária de nossas vivências.

Pensando nisso, ressaltamos a importância de utilizar a ludicidade nas práticas de educação ambiental com crianças. Isto pode ser feito, por exemplo, quando propomos caminhadas imaginativas ou brincadeiras com fantoches e máscaras. Todas as atividades que trabalham com fantasia são importantíssimas às descobertas infantis. E para aplicá-las, basta providenciarmos alguns materiais que estimulam a imaginação, como materiais provenientes de reciclagem, fantasias improvisadas, feitas de papel ou qualquer outro material disponível. Até mesmo um simples passeio pelo bairro é algo capaz de mobilizar o poder imaginativo da criança.

Assim, toda e qualquer criança, só se encontrará disposta ao aprendizado quando houver o despertar do seu interesse/curiosidade, ou seja, a criança vai tentar descobrir e entender da sua maneira porque determinado fato ocorre. Portanto, cabe aos educadores a tarefa principal de ouvir a criança, sem interferir diretamente na sua tomada de atitude, este é o grande papel do professor que se aproxima do educando enquanto agente de transformação.

2.3. Diferentes Tipos de Jogos e sua Ligação com a Prática

De acordo com Haetinger (2005) os jogos podem ser classificados em cinco grandes grupos:

- jogos artísticos, compreendem as atividades de artes plásticas como: desenhos, gravuras, recortes, colagens, maquetes, móveis, trabalho com tintas, esculturas, massa de modelar, dobraduras, etc, ainda as atividades teatrais jogos dramáticos, peças, dramatizações, fantoches, mímicas, teatro de sombras e atividades musicais com montagem de instrumentos, ritmos, canto, composição, paródias, coral , etc...;
- jogos expressivos, valorizam o homem e sua expressão de forma mais ampla, dança em todos os gêneros e de todas as épocas, atividades de expressão corporal e jogos de ritmo e movimento;
- jogos sensitivos, são as atividades de relaxamento, relaxação, ioga, biodança, massagem, etc...;
- jogos recreativos e brincadeiras, são todos os jogos e brincadeiras que realizamos mediados por objetos reais ou imaginários e feitos em grupos, ou individualmente - o “nome recreativo” deve-se ao caráter lúdico e livre

desses jogos que possibilitam as crianças vivências alegres e descontraídas - estes tem maior significado ao serem realizados em contato com o Meio Ambiente e;

- jogos desportivos, vôlei, futebol, basquete, handebol, caçador, corridas - os jogos desportivos entre crianças devem valorizar as atividades físicas, motoras e emocionais, e não a competição sob pena de serem excludentes e não inclusores.

Macedo (1995) argumenta em seu caderno de pesquisa que os jogos são importantes na escola, mas, antes disso, são importantes para a vida. Os jogos são respostas que damos a nós mesmos ou que a cultura dá as perguntas que não se sabe responder. Joga-se para não morrer, para não enlouquecer, para manter a saúde possível em um mundo difícil, com poucos recursos pessoais, culturais, sociais. Por isso, o jogo tem um sentido espiritual, filosófico, cognitivo, cultural, ambiental, simbólico, operatório. Acrescenta, ainda, não saber se as escolas fazem o jogo do conhecimento com o qual estão comprometidas, levando em conta os aspectos aqui analisados. Se assim fosse, a possibilidade de os alunos aprenderem seria, talvez, bem maior. Por isso, defendemos o valor psicopedagógico do jogo. Porque pode significar para a criança uma experiência fundamental de entrar na intimidade do conhecimento, da construção de respostas por meio de um trabalho lúdico, simbólico e operatório integrados. Porque pode significar para a criança que conhecer é um jogo de investigação – por isso, de produção de conhecimento – em que se pode ganhar perder, tentar novamente, usar as coisas, ter esperanças, sofrer compaixão, conhecer com amor, amor pelo conhecimento no qual as situações de aprendizagem são tratadas de forma mais digna, filosófica, espiritual. Enfim, superior.

Assim, Piaget (1998) propõe que os jogos podem ser estruturados de três formas:

- jogos de exercício - ocorre através da assimilação funcional ou repetitiva. Caracterizam a atividade lúdica da criança no período de desenvolvimento que Piaget (1936) chamou de sensório-motor e que compreende, em média, os primeiros dezoito meses de vida;
- jogos simbólicos – caracteriza-se por seu valor analógico. Trata-se de repetir, como conteúdo o que a criança assimilou como forma nos jogos de exercício;

- Jogos de regra - possuem as características dos jogos anteriores, porém possui caráter coletivo, ou seja, nessa estrutura só se pode jogar em função da jogada de outro. Este jogo é importante porque atualiza, mas com um sentido simbólico e operatório, o jogo de significados que a criança conheceu no primeiro ano de vida;

Fica evidenciada assim a importância dos jogos para a vida, onde realidade e faz-de-conta se confundem. O jogo é parte do pensamento da criança, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

2.4. O Papel da Escola como Agente Transformador da Sociedade

O brincar desafia a criança a aprender a lutar por seus direitos e a respeitar os direitos do outro, a defender seu espaço respeitando o espaço do colega, do amigo. A brincadeira estimula a criança a escolher suas fantasias, seus brinquedos, mas respeitar e deixar que o outro também escolha, portanto o espaço o lúdico também é um espaço político (PINTO 2003).

Entende-se escola como um lugar onde há, indubitavelmente, uma troca de experiências vividas e de conhecimentos adquiridos, que se dá através da interação entre os envolvidos no processo ensino-aprendizagem, ou seja, um ambiente onde educandos e educadores sejam estimulados a posicionarem-se de maneira crítica, responsável e construtiva diante das diferentes situações sociais. Essa necessidade de tomada de decisão e de posição é explicitada por Paulo Freire (1998):

Ninguém pode estar no mundo, com o mundo e com os outros de forma neutra. Não posso estar no mundo de luvas nas mãos constatando apenas. A acomodação em mim é apenas caminho para a inserção, que implica decisão, escolha, intervenção na realidade (p. 86).

Esse sujeito que deve buscar autonomia e sua posição na sociedade, como fala Paulo Freire, torna-se de urgente necessidade para que a escola tome, por sua vez, seu papel na construção do conhecimento e de ações sobre a sociedade. Diante dessa escola que se quer, cabe então pensar em sujeitos capazes de refletir a sua realidade, tal como aponta Alves (2004):

Cada criança é única, com seus próprios sonhos, ritmos e interesses. A escola não pode destruir essa criança para amoldá-la a uma “forma”. O objetivo da escola é criar um espaço em que cada criança possa pensar os seus sonhos e realizar aquilo que lhe é possível, no ritmo que lhe é possível (p. 54).

Contudo, cabe à escola o encargo de proporcionar meios para que essa criança possa vivenciar todas as possibilidades de construção e/ou reconstrução de sua realidade. As instituições de ensino devem, então, prioritariamente, zelar por seu papel de investigadoras e transformadoras da realidade, tendo como ponto de partida para tal função as vivências dos seus alunos e suas particularidades, como ainda comenta Alves (2004):

Ah, é importante nunca se esquecer disso: alunos não são unidades bio-psicológicas móveis sobre as quais se deve gravar os mesmos saberes, não importando que sejam meninos nas praias do Nordeste, nas montanhas de Minas, às margens do Amazonas, ou nas favelas do Rio. Os alunos são crianças de carne e osso que sofrem, riem, gostam de brincar, têm o direito de ter alegrias no presente, e não vão à escola para serem transformados em unidades produtivas no futuro (p. 27).

Certamente, esse ideal de escola que buscamos exige o desencadeamento de um processo complexo que demanda mudanças profundas em pensamentos e ações metodológicas, curriculares e didáticas. O que pode ser constatado nas palavras de Gadotti (2000):

A escola precisa ter projeto, precisa de dados, precisa fazer sua própria inovação, planejar-se a médio e longo prazo, fazer sua própria reestruturação curricular, elaborar seus parâmetros curriculares, enfim, ser cidadã. As mudanças que vêm de dentro das escolas são mais duradouras. Da sua capacidade de inovar, registrar, sistematizar a sua prática/experiência, dependerá o seu futuro. Nesse contexto, o *educador* é um mediador do conhecimento, diante do aluno que é o sujeito da sua própria formação. Ele precisa construir conhecimento a partir do que faz e, para isso, também precisa ser curioso, buscar sentido para o que faz e apontar novos sentidos para o que fazer dos seus alunos (p. 23).

O processo de formação de professores também se constitui em um elo importante para repensar todas as dimensões do saber escolar e informal, formando professores mais conscientes de sua função social e alunos mais atuantes sobre o mundo real. Desta maneira, Madalena Freire (2003) chama a atenção para a troca de experiências, professor x aluno:

É fundamental que as crianças tomem consciência de que **elas** estão fazendo, conquistando, estão se apoderando do seu processo de conhecimento. E que o professor, igualmente, com elas, os dois são sujeitos desse processo na busca do conhecimento. Daí que o papel do professor não é o de “dono da verdade”, que chega e disserta sobre o “corpo e seu funcionamento”, mas sim o de quem, por maior experiência e maior sistematização, tem a capacidade de devolver às crianças, de modo organizado, as informações do objeto de conhecimento (p. 45).

Pensando nisso, cabe a nós como educadores ambientais, contribuir para essa mediação entre as vivências dos educandos e os conteúdos estudados na escola, buscando através das atividades lúdicas uma maneira de conscientizar os educandos com relação à sobrevivência do nosso planeta. É através de pequenos gestos que podemos minimizar os danos que causamos ao planeta Terra.

2.5. A Relevância da Educação Ambiental

A educação ambiental deve ser considerada como um dos elementos básicos para o julgamento dos modelos de desenvolvimento social, pois, ao acrescentarmos noções de sustentabilidade ambiental e social, desencadeamos um processo de crítica e reavaliação destes modelos. A partir disto, podemos, também, criticar os processos pedagógicos conservadores, onde as propostas de educação difundidas no contexto escolar referem-se, muitas vezes, a concepções de mundo que se encontram distantes da realidade dos educandos. Ou seja, uma prática pedagógica alienante, capaz de alijar o ambiental da educação, e o ambiental do social. Conforme destaque no referencial curricular nacional para a educação infantil é preciso valorizar as vivências:

O trabalho com os conhecimentos derivados das Ciências Naturais deve ser voltado para a ampliação das experiências das crianças e para a construção de conhecimentos diversificados sobre o meio social e natural. Neste sentido, refere-se à pluralidade de fenômenos e acontecimentos – físicos, biológicos, geográficos, históricos e culturais -, ao conhecimento da diversidade de formas de explicar e representar o mundo, ao contato com as explicações científicas e à possibilidade de conhecer e construir novas formas de pensar sobre os eventos que as cercam (Brasil, 1998, vol.1, p. 166).

O meio ambiente encontra-se apreendido sob inúmeras representações conceituais, como planeta, ecossistema, natureza, água, vida, animais, florestas, problemas, sistema, biosfera, cidade, comunidade, homem, etc. Assim, elucida Brandão (2005) ao definir o tema:

Compreende não só a natureza com seus diferentes elementos vegetais, minerais e animais, como também os espaços construídos e habitados por nós, sejam urbanos ou rurais e que constituem o meio em que vivemos, nossa casa, nossa cidade, nosso município, nossa região, nosso planeta (p. 160).

É importante deixar claro que todos esses elementos conceituais devem ser considerados para que possamos ver a educação ambiental de forma globalizada, em seus diversos níveis, e capaz de permear as interações entre Homem X Sociedade X Natureza.

A educação ambiental tem a finalidade de formar cidadãos, ao mesmo tempo, com uma visão objetiva e subjetiva da sociedade onde possamos desenvolver uma consciência de que a qualidade de vida das gerações futuras dependerá das escolhas e do modo de vida que estamos adotando, mas também dos valores éticos e dos critérios cultivados para uma crítica sistemática da sociedade atual. Um dos objetivos deste estudo é debater, ou questionar, a construção do conhecimento escolar sob a óptica das atividades lúdicas, considerando cada indivíduo como um sistema integral e integrante do mundo, simultaneamente com necessidades, mas necessário para a preservação do planeta sem negar o prazer de viver. Cada indivíduo em seu prazer de brincar e viver, enquanto amadurece e aprende, pode ser um componente fundamental na difusão do conhecimento, pois através de pequenos gestos podemos melhorar o nosso cotidiano, cuidar do planeta, além de contribuir para formar cidadãos ativos, felizes e capazes de identificar e solucionar/ amenizar problemas de ordem ambiental. Assim, evidência o referencial curricular nacional para a educação infantil:

Interessar-se e demonstrar curiosidade pelo mundo social e natural, formulando perguntas, imaginando soluções para compreendê-lo, manifestando opiniões próprias sobre acontecimentos, buscando informações e confrontando idéias; - Estabelecer algumas relações entre o modo de vida característico de seu grupo social e de outros grupos; - Estabelecer algumas relações entre o Meio Ambiente e as formas de vida que ali se estabelecem, valorizando sua importância para a preservação das espécies e para a qualidade da vida humana (Brasil, 1998, vol.1, p.175).

Ainda, segundo Dias (2004) a finalidade da educação ambiental é levar à descoberta da ética através de valores, atitudes e comportamentos, tais como: responsabilidade, tolerância e solidariedade. É necessário que a sociedade se comova e se sensibilize com as formas de utilização dos recursos naturais e o descaso com o meio ambiente. É necessário que ocorra uma mudança nas formas de consumo dos recursos e uma mudança nos padrões de

reconhecimento de problemas ambientais, pois, precisamos formar seres humanos comprometidos com o bem estar comum, onde os direitos e deveres conduzam ao exercício da cidadania.

É preciso destacar, também, que cada ser humano tem as suas diferenças individuais, seu ritmo de aprendizagem, e não devemos esperar que todos reajam da mesma forma a cada experiência de ensino, é necessário estimular através das mais variadas formas, além de saber captar os avanços de cada individuo e fornecer mais estímulos para que a aprendizagem seja ininterrupta e prazerosa. Pois como afirma Fortuna (2000):

A sala de aula é lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas – ensinar conteúdos e habilidades, ensinar e aprender – e psicológicas – contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo, na moldura do desempenho das funções sociais – preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença (p. 160).

Cabe lembrar, a importância de abordar os problemas ambientais de forma interdisciplinar onde a interação entre os conteúdos possa propiciar a busca por soluções alternativas que auxiliem os indivíduos a desenvolver projetos que beneficiem a sua atuação na realidade social e ambiental Dias (2004).

O professor pode fazer o uso de atividades interdisciplinares e abordar a temática ambiental através das atividades lúdicas, criando uma experiência pedagógica prazerosa e rica de sentido social, permitindo trabalhar os mais variados conteúdos sem deixar de proporcionar alegria e conhecimento aos educandos.

Desta forma Cabral (1986) enfatiza, o ambiente apropriado para brincar deve oferecer estímulos à criança, pois o brinquedo aguça a curiosidade, permitindo a criação e resolução de problemas, o aprendizado, o compartilhar, dividir, esperar sua vez, ganhar e perder. Assim, o ambiente é um dos fatores importantes na formação da personalidade, pode-se dizer que o ambiente exerce um papel considerável no desenvolvimento infantil, pois é nos fatores ambientais que estão incluídas as vivências da criança e caracterizam-se na sua maioria por jogos e brincadeiras.

3. METODOLOGIA

3.1. Do Método de Pesquisa

A base metodológica desta pesquisa assenta-se na prática docente e na reflexão-aplicação dos saberes resultantes do processo de formação de professores em educação ambiental. A inserção na comunidade escolar demandou um processo de aproximação, observação e interação com a comunidade escolar a fim de propor uma série de atividades pedagógicas que proporcionassem a introdução crítica do aspecto ambiental em uma perspectiva lúdica.

A pesquisa qualitativa foi utilizada como forma de análise, pois, conforme Triviños (1987), neste processo a comunidade representa a fonte direta de busca de dados, ou ambiente natural da cultura, enfatizando o processo de interação do pesquisador/professor com os seus alunos, tentando descrever esta interação com a base teórica que dá suporte à análise do lúdico e do social e valorizando as subjetividades através das dialogicidades.

A pesquisa de campo ou em sala de aula supõe que quanto mais intensa é a participação do investigador dentro do grupo de estudo, mais ricos serão os seus dados. De acordo com Ludke e André (1986, p. 26) “a observação possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado. (...) A experiência direta é, sem dúvida, o melhor teste de verificação de ocorrências de um determinado fenômeno”. Ainda nesta perspectiva, enfatizam:

O pesquisador deve tentar entender o comportamento dos indivíduos, mantendo uma visão objetiva do fenômeno. O pesquisador deve exercer o papel subjetivo de participante e o papel objetivo de observador, colocando-se numa posição ímpar para compreender e explicar o comportamento humano (p. 15).

De forma mais específica, este estudo orientou-se na pesquisa participante pela possibilidade de diálogo com a comunidade escolar através da prática docente e da valorização da ludicidade.

Triviños (1987), sem propor de forma essencial, sugeriu que a pesquisa participante presta-se melhor a um enfoque dialético, histórico-estrutural, mas, sobretudo, que tenha por objetivo principal transformar a realidade que se estuda.

A pesquisa participante foi embasada por Borda (1983) nos seguintes princípios norteadores: autenticidade e compromisso do pesquisador com o indivíduo comum; antidogmatismo; reconhecimento da dinamicidade cultural atrelada à restituição sistemática dos dados às comunidades intelectual e popular; ação-reflexão para articular o conhecimento concreto com o conhecimento geral; além da simplicidade na realização científica e relação dialogal. Este autor tece uma definição para esta vertente:

Refere-se a pesquisa de ação voltada para as “necessidades básicas do indivíduo” que responde essencialmente às necessidades de populações que compreendem operários, camponeses agricultores e índios – as classes mais carentes nas estruturas sociais contemporâneas – levando em conta as suas aspirações e potencialidades de conhecer e agir. É a metodologia que procura incentivar o desenvolvimento autônomo (autoconfiante) a partir das bases e uma relativa independência do exterior, como definida e explicada mais pormenorizadamente adiante neste artigo (BORDA, 1983, p. 43).

Este estudo teve como objetivo geral dialogar sobre as questões ambientais verificando o tipo de auxílio que o lúdico proporciona ao espaço de convivência em turma de alunos do primeiro ano do ensino fundamental da Escola Estadual Professora Edna May Cardoso em relação ao seu meio natural e social.

Mais especificamente, os objetivos foram:

- Promover, aplicar e reavaliar estratégias metodológicas para a criação de uma consciência ambiental;
- Permitir um espaço-tempo para dialogar sobre a realidade ambiental e social locais;
- Considerar a receptividade e as influências no comportamento dos alunos sobre o conhecimento de sua condição sócio-ambiental;
- Resgatar o ambiental através do comportamento lúdico, suas expressões, linguagem, desenho, faz de conta, e motricidade;
- Oportunizar a inclusão da consciência ambiental através do desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico e social de forma mais livre e prazerosa.

Foram elaboradas diversas atividades pedagógicas sobre educação ambiental desenvolvidas em uma série de 8 atividades em dias diferentes para esta pesquisa, foram aplicadas dinâmicas (dos animais, tesouro da natureza), jogos (alfabeto da natureza, encontre a árvore) e brincadeiras (observação direta, passeio pelo bairro), e passeios no entorno da

escola, assentados em uma base dialógica e lúdica; a partir destas práticas foram observadas as mudanças de comportamento e as expressões dos alunos através da linguagem e do desenho frente às novas experiências.

A seguir descrevemos um pouco da realidade da escola, da turma trabalhada e as atividades desenvolvidas para depois fazer as constatações sobre o trabalho realizado, bem como as contribuições proporcionadas pelo lúdico para este tema em destaque.

3.2. Do Ambiente Escolar

A escola na qual foram desenvolvidas as atividades pedagógicas é o Colégio Estadual Profª Edna May Cardoso, localizado na rua 9, quadra 28, Cohab Fernando Ferrari, bairro Camobi, no município de Santa Maria – RS. A comunidade no entorno da escola situa-se em um bairro distante do centro e pode ser considerada carente nos aspectos financeiro e social.

O grupo escolhido para a execução da pesquisa foi uma turma de primeiro ano das séries iniciais que possuía 25 alunos entre 6 e 7 anos de idade, todos moradores da comunidade onde encontra-se a escola acima referida. Aparentemente era uma turma bem heterogênea nos aspectos sociais. Com relação ao espaço físico, a escola dispunha de uma pracinha, uma quadra para jogos e, também, um pátio bem grande (aproximadamente 120 m²) onde os alunos podiam correr, brincar. Nas proximidades da escola também há um espaço livre com pracinha pertencente ao bairro, onde todos os moradores têm acesso. Assim, espaço em contato com ar livre, não representou um problema para que os alunos vivenciassem as atividades propostas.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1. Análise das Atividades Pedagógicas através do Jogo

Após uma série de observações que se deram ao longo de algumas semanas observando o trabalho da professora regente e em contato com os alunos, demos início a prática pedagógica.

1ª ATIVIDADE

Apresentação:

Está atividade foi desenvolvida dentro do ambiente escolar, pois como era uma sondagem sobre a compreensão dos alunos em relação frente ao tema educação ambiental, consideramos que a escolha por outro espaço físico em que os alunos não estivessem habituados acabaria dispersando as atenções e os resultados poderiam sofrer influências alterando, assim, as reais noções dos educandos.

Inicialmente desenvolvemos uma dinâmica para a apresentação do pesquisador/professor e dos alunos, pois havia alguns alunos que ainda não tínhamos aprendido o nome. Dinâmica das vogais, cada vez que dizíamos as vogais dos nomes fazíamos os gestos.

- A – abrir os braços no sentido horizontal
- E – erguer um braço na vertical e baixar o outro
- I – juntar as duas mãos na frente do peito e inclinar a cabeça
- O – formar um círculo com as duas mãos em frente ao rosto
- U – formar U com os dedos na altura do rosto

Os gestos foram repetidos por todos até que todos os alunos se apresentaram. Os alunos demonstraram gostar da brincadeira que foi desenvolvida no fundo da sala, reunidos em forma de círculo, onde todos interagiram e se conheceram melhor.

Após o momento inicial de integração, demos início a pesquisa, onde solicitamos para os alunos lerem o que estava escrito nas costas da camiseta que usava (educação ambiental), assim foi possível fazer constatações sobre o processo de alfabetização em que os alunos se

encontravam e também o que eles entendiam sobre o tema em questão para a pergunta: O que é Educação Ambiental para vocês?

- É cuidar das plantas
- É cuidar dos bichos
- De onde eles vivem
- Não pegar os peixes
- cuidar da água
- fechar a torneira enquanto escova os dentes
- minha mãe disse para cuidar para não demorar no banho
- não poluir
- não jogar lixo na rua
- não soltar papel de bala pela janela do carro
- por o lixo na lixeira
- não maltratar os animais
- cuidar as árvores
- não deixar ninguém quebrar os galhos das árvores
- cuidar do ar, do sol, das nuvens
- não cortar as árvores
- É proteger a nossa casa
- É viver sem terminar com as coisas do mundo

Estas frases foram todas colocadas pelas crianças e preservadas na íntegra conforme relatadas. Podemos verificar que os alunos já possuíam um certo nível de contato e, até mesmo, conceitos próprios sobre o tema. Ficamos surpresos com o conhecimento dos alunos demonstrado nas respostas mais variadas possíveis, demonstrando, porém, o domínio do conceito científico mais pela essência do ato de preservação e economia e pelos valores éticos envolvidos (cuidar) do que pela preocupação em apresentar a educação ambiental como um processo de formação.

Após descobrir o que os alunos entendiam por educação ambiental, conduzimos a conversa para o foco do projeto que era descobrir sobre o que e como eles brincavam ou onde ou como a natureza se encontrava presente nesse ato. Propomos aos alunos que fizessem um desenho para ilustrar o que havia sido solicitado. Assim, recebemos uma verdadeira “aula” de brincadeiras, dentre elas:

- eu jogo bola na grama
- eu ando de bicicleta na terra
- eu brinco na rua e na calçada em frente minha casa
- eu brinco de esconde-esconde atrás das árvores
- eu jogo “bulita” no pátio com meus amigos
- eu levo meu cachorro para passear
- eu tenho uma casa na árvore
- eu cuido dos meus irmãos e brinco com eles de carrinho
- eu vou sempre brincar de bicicleta com meu vizinho

Durante o desenvolvimento da atividade ouvimos comentários como:

- Tem que desenhar a calçada! Calçada não. Eu brinco na terra.
- Eu já peguei um sapo! Ele é gosmento e gelado, eu não gostei!
- Não vai esquecer de desenhá a água que o teu cachorro bebe!
- Se tu tá pescando, tem que ter água!
- Meu pai disse que pescar não é bom!

Estas e outras frases puderam demonstrar as relações simples dos indivíduos, suas preferências, suas experiências, seus mitos e sua relação social com o ambiente.

Os inúmeros comentários, e os desenhos são expressões da experiência lúdica, assim podemos comprovar a necessidade de explorar determinados temas durante o desenvolvimento e processo de aprendizagem. Além dos desenhos, alguns alunos tentaram expressar com frases ou palavras isoladas o que haviam representado no papel e alguns necessitaram de ajuda, pois ainda não se encontravam com total domínio da escrita.

Também foi enriquecedor o diálogo ocorrido durante o desenvolvimento da atividade, pois enquanto desenhavam, os alunos iam falando sobre as brincadeiras que costumavam fazer, os objetos que eles usavam, os locais que eles freqüentavam, a forma como se divertiam usando métodos alternativos já que a grande maioria deles pertence a famílias carentes, não ganhando brinquedos dos pais. Nesse encontro, ficou evidenciada a importância do pensar sobre a realidade sócio-ambiental uma vez que os alunos exploram diretamente a natureza e seus recursos tanto para a satisfação das necessidades básicas quanto para o uso como meio de divertimento e descontração.

Na seqüência, apresentamos alguns dos desenhos feitos pelos alunos durante o desenvolvimento da primeira atividade e as narrativas dos alunos para a pergunta: Onde a natureza está presente no ato de brincar?



Fig.1. Todos os dias, depois da aula, eu brinco de pular corda com minhas amigas no pátio da casa da minha avó que fica perto da minha casa; nós gostamos de ir lá porque tem bastante espaço e podemos brincar na sombra das árvores.



Fig.2. Eu adoro jogar bola com o meu cachorro, quando cansamos de jogar, deitamos na grama e descansamos; meu cachorro fica muito feliz.



Fig.3. Eu convido meus amigos depois da aula e ficamos andando de bicicleta pelo bairro até minha mãe chegar e me mandar parar.



Fig.4. Sempre quando tem sol e a grama está seca, eu e meus amigos passamos horas brincado na pracinha do bairro, gostamos de jogar futebol porque lá tem as goleiras daí o jogo fica mais divertido.



Fig.5. Eu sempre brinco no pátio de casa, lá tem grama, árvores com frutas e eu adoro andar de bicicleta.



Fig.6. Às vezes, quando chove, minha mãe deixa eu tomar banho de chuva com meus amigos e isso é muito divertido porque aproveitamos para brincar com o cachorro.



Fig.7. Aluno com seus amigos olhando arco-íris após a chuva. “Ele é muito grande e tem as cores bem bonitas” relatou o aluno enquanto desenhava.



Fig.8. Aluna passeando de bicicleta pela comunidade com irmã menor. “Gosto muito de andar pelo bairro, mas às vezes tenho que desviar as árvores que tem nas calçadas e isso é muito chato”.

2ª ATIVIDADE

Passeio ao redor da escola:

A atividade consistiu em um passeio nas redondezas da escola, onde foi possível observar diversas alterações que ocorrem na comunidade e que necessitam de atenção, para o desenvolvimento dessa atividade contamos com a ajuda de uma ex-colega e companheira de atividades para fotografar e ajudar a tomar conta dos alunos durante o passeio.

Os alunos ficaram inicialmente eufóricos com a saída, mas aos poucos eles passaram a prestar atenção demonstrando entender o objetivo pedagógico paralelo a atividade lúdica, ou seja, conhecer os problemas ambientais do local onde vivem. Enquanto caminhávamos, íamos conversando e questionando os alunos e, ao achar algo de errado, eles solicitavam que o fato fosse fotografado (figuras 9-12 encontram-se na seqüência do texto), assim poderíamos verificar as fotos e fazer comentários posteriormente. Conforme era fotografado cada fato fazíamos uma abordagem sobre o porque aquilo estava acontecendo, o que era preciso fazer para mudar determinada situação e o que se costuma fazer em casa para evitar essa situação. Estas eram algumas indagações feitas aos alunos que sempre respondiam conforme suas vivências e conhecimentos adquiridos em casa, na escola e na comunidade.

Procuramos trabalhar os assuntos de forma simples e citando como exemplo o fato que estávamos presenciando, abordamos a questão do lixo espalhado pelo bairro, os prejuízos que este causa para nossa saúde e para o planeta. Falamos ainda, sobre a importância de dar o destino correto para os resíduos que produzimos diariamente, o que já pode ser observado no relato de vários alunos, fato este, que comprova a tomada de consciência por parte dos educandos que se demonstraram sempre receptivos para aprender coisas novas.

Também falamos sobre as plantas, animais, sobre o espaço físico onde vivemos. As diferenças sociais também surgiram quando falamos sobre a importância do trabalho dos catadores de lixo, já que muitos alunos são pertencentes a essas famílias e sobrevivem diretamente desse recurso. Os alunos demonstraram sensibilização quando observaram a real situação do córrego que passa próximo a escola, perceberam a presença de muito lixo nas margens, muita sacolas plásticas penduradas nos galhos e diversos tipos de materiais que estavam acumulados dentro do córrego. Os alunos questionaram o problema ambiental observado e fizeram diversas colocações sugerindo melhorias, como pode ser observado nas frases:

- não devemos colocar lixo no chão, porque depois vem a chuva e leva para dentro do córrego, e daí vai faltar água boa para os animais e para nós tomar.

- Eu acho que os policiais deviam multar as pessoas que colocam lixo no chão e nos rios, daí não teria esse monte de coisa dentro do córrego!

Os educandos demonstraram conhecimento frente às questões ambientais trabalhadas, isso prova que eles já possuíam noções de preservação e esse trabalho foi orientado para a busca de melhorias na realidade sócio-ambiental através de um trabalho de conscientização. Esta é uma tarefa árdua que precisa ser executada diariamente através de pequenos gestos que visem sempre o benefício à natureza.

Alguns fatos negativos que chamaram a atenção dos alunos durante o passeio:

- Embalagem e tocos de cigarro no chão
- Lixo na pracinha do bairro.
- A sanga que passa próximo a escola cheia de lixo.
- Lixo pendurado no tronco das árvores que protegem o córrego.
- Embalagem de lanches soltos pelo bairro e pátio da escola.
- pás e potes de sorvetes espalhados pelo caminho percorrido.
- Folhas de jornal espalhadas por todo lado.
- Uma placa próximo ao córrego alertando para a proibição do lixo.
- Uma lixeira próxima ao córrego para evitar colocar o lixo no chão.
- O descaso dos moradores ao não dar destino correto ao lixo.

Foram debatidos inúmeros assuntos durante o passeio, os alunos deram sua opinião, interagiram com os colegas, deram conselhos, ouviram com atenção os comentários e significados de cada assunto abordado e muito provavelmente transmitirão aos familiares algumas das idéias ali debatidas. Esta atividade representou um momento prazeroso onde as crianças se sentiram mais livres e mais espontâneas do que no ambiente limitado da sala de aula, puderam falar sobre suas dúvidas, questionar e discordar ainda que em um clima de atenção às regras da atividade. Além da repercussão individual sobre o pensar-fazer de cada aluno, provavelmente podemos observar um efeito que atinja a realidade da escola e da comunidade, pois, uma simples atitude de evitar a colocação de lixo no chão fará uma diferença enorme em termos de preservação quando assumida como comportamento ideal no nível coletivo.

Algumas fotos representando os descasos com a natureza e que chamaram a atenção dos alunos durante o passeio feito pelo bairro estão representadas abaixo.



Fig.9. Placa de “proibido lixo” colocada praticamente dentro do córrego que passa próximo a escola alerta população para um problema ainda existente.



Fig. 10. Lixeira instalada nas proximidades do córrego não impede que lixo seja jogado no córrego.



Fig.11. Muito lixo acumulado perto da sanga e em muitos pontos do bairro foram encontrados durante passeio.



Fig.12. Folhas de jornal, embalagens de alimentos e bebidas, sacolas plásticas, entre outros, foram encontrados por todo o trajeto percorrido.

3ª ATIVIDADE

Dinâmica dos animais:

A atividade foi desenvolvida em sala de aula devido à chuva. Os alunos ficavam sentados no chão em semicírculo, um aluno era escolhido e recebia um desenho ou palavra que era preso em suas costas com o prendedor sem que este visse o desenho. Este mostrava para o restante da turma virando de costas para eles.

O aluno que possuía o desenho devia fazer perguntas para o restante da turma que só poderia responder sim ou não. As perguntas eram: tem patas? Tem pelo? Possui penas? É pequeno? É grande? Serve de meio de transporte? Alguém tem em casa? Tem lã? Tem bico? O bicho voa? Ele da carne? Põe ovos? O aluno ia fazendo perguntas até matar a charada.

- Material utilizado: papel com fotos de animais ou palavras escritas e prendedor de roupa e
- Animais escolhidos: vaca, gato, porco, ovelha, cachorro, pato, cavalo, etc.

Os alunos adoraram a atividade, participaram e interagiram com os demais colegas, deram risada e se divertiram. Conversamos sobre diversas coisas, importância dos animais para o meio ambiente, planeta e para nossas vidas. Pudemos perceber durante o desenvolvimento da atividade que muitos alunos ficaram sensibilizados quando abordamos a questão que muitos desses animais são maltratados e abandonados pelos seus donos.

4ª ATIVIDADE

Observação direta:

A atividade foi desenvolvida no pátio da escola. Localizamos uma árvore grande no pátio da escola, fizemos um círculo e nos posicionamos ao redor dela, assim iniciamos uma reflexão sobre a natureza. Conversamos sobre características e importância das árvores para nós e para o meio ambiente.

Os alunos descreveram suas partes, tem raiz, caule, folha, flor, fruto; indicaram os seus usos, serve para dar lápis, papel, madeira para a casa, lenha, revista, dá o ar que respiramos, as flores que servem para fazer perfumes, servem de alimento e abrigo para animais. Falamos sobre a idade das árvores e das brincadeiras que podemos fazer usando-as.

Os alunos tocaram e sentiram as árvores, falamos da importância de não maltratar as plantas e da importância que elas têm para nossas vidas. Trabalhamos, também, a questão das

estações do ano. Ficou nítida a tomada de consciência por grande parte dos alunos, que passaram a ver de outra maneira a grande importância que as plantas assumem nas nossas vidas.

5ª ATIVIDADE

Encontre a árvore:

Os alunos foram reunidos e a atividade foi explicada. Escolhemos um voluntário que aceitasse colocar a venda nos olhos para que desenvolvêssemos a atividade. Após colocar a venda, o aluno girou várias vezes no mesmo lugar e depois foi conduzido até uma árvore onde usou o tato e o olfato para conhecer e memorizar as características da determinada árvore. Após o aluno sentir bem a árvore ele foi conduzido novamente para o ponto de partida e foi rodeado novamente a fim de que esquecesse o caminho percorrido, logo após foi retirada sua venda e ele teve que encontrar a árvore que havia tocado.

Alguns alunos apresentaram um pouco de dificuldade para localizar a árvore, outros já não demonstraram dificuldade acertando na primeira oportunidade. Os alunos gostaram muito da atividade e queriam participar diversas vezes.

6ª ATIVIDADE

Alfabeto da natureza:

Foram escolhidos dois alunos para serem os “pegadores” e o restante da turma eram os “fugitivos”. Foi feita uma raia distante 2 metros de onde ficava o restante da turma onde ficavam posicionados os pegadores. Ao ser sinalizada a letra, os alunos deviam correr e tocar em um objeto da natureza que iniciasse com essa letra enquanto os pegadores deviam correr para pegar os alunos que não encontrasse o determinado objeto.

Dado o início da brincadeira, foi pronunciada a letra G onde os alunos deviam tocar na grama, galhos, etc. Alguns não entenderam direito a atividade e ficaram perdidos na primeira tentativa. Ao longo do tempo em que foi sendo realizada a atividade, os alunos foram se incorporando ao grupo com entusiasmo e apresentando ótimo desempenho e bom entendimento com relação ao trato com o meio ambiente.

- Letra T – terra, telha
- Letra F – folha, flor

7ª ATIVIDADE

Tesouro da natureza:

Reunimos os alunos e pedimos que eles pegassem algum objeto na natureza que fosse muito importante para eles, ou seja, como um “tesouro”, porém este objeto deveria caber dentro da mão. Demos um tempo para os alunos realizarem a atividade. Ao retornarem, fizemos um círculo e colocamos todos os objetos recolhidos no centro. Fizemos uma conversa onde cada aluno mostrou o objeto que tinha escolhido e o porque da escolha daquele objeto.

Os alunos recolheram folhas, flores, galhos, pedras, sementes, cascas, terra, grama, etc. A conversa foi super interessante, abordamos diversos assuntos em termos de educação ambiental. Chamou-nos a atenção à preocupação dos alunos em relação ao problema social causado pelas enchentes em Santa Catarina e aqui no Rio Grande do Sul; “um drama em que a população está vivendo com a falta de água potável para tomar”, relatou uma aluna cujos parentes moram nas áreas atingidas pelas enchentes. Assim, foi possível abordar também o problema sócio-ambiental, a interferência direta do homem e suas causas efeitos sobre o planeta.

8ª ATIVIDADE

Enceramento das atividades:

Foi realizada uma retomada das atividades desenvolvidas até o momento comentando-se sobre todos os assuntos trabalhados durante os encontros. Realizamos uma conversa sobre os pontos que mais marcaram as atividades e o que eles haviam aprendido com o desenvolvimento das mesmas. Os alunos demonstraram mais fluência no conhecimento sobre o ambiente, incorporado durante o desenvolvimento da pesquisa e afirmaram terem gostado das atividades. Eles demonstraram preocupação com os problemas ambientais que estamos vivendo e com os valores éticos debatidos, além disso, demonstraram na prática os valores até então incorporados quando chamaram a atenção de um colega que derrubou uma folha de papel no chão e demorou a recolhê-la.

Após a conversa, solicitamos que os alunos fizessem uma pausa para refletir sobre o momento que eles haviam achado mais significativo durante a realização das atividades. Desta forma, cada um pode debater da sua maneira e ao seu tempo tudo o que havíamos abordado; acreditamos que o desejo de mudança de postura frente à realidade ambiental e a responsabilidade de trazer uma contribuição individual para a melhoria da sociedade deve acompanhar esse grupo ao longo de sua existência.

4.2. Discussão das Atividades Pedagógicas

As atividades pedagógicas (aulas práticas, jogos, passeios, dinâmicas, etc.) facilmente demonstraram a importância da criação de um ambiente lúdico para a aprendizagem. As brincadeiras são uma necessidade do ser humano, mas o tempo para a criança brincar tem se tornado cada vez mais escasso, tanto dentro como fora da escola. Na escola não dá tempo para brincar, justificam os educadores, pois há um programa a ser cumprido e objetivos a serem atingidos, para cada faixa etária. Com isso, o jogo fica reduzido ao pátio ou destinado a preencher intervalos de tempo entre aulas. Entretanto, jogos e brincadeiras podem e devem fazer parte das atividades curriculares, sobretudo nos níveis pré-escolares e de primeiro grau, e ter um tempo pré-estabelecido durante o planejamento, na sala de aula.

Friedmann (2001) adverte que pensar nas atividades lúdicas enquanto um meio educacional significa pensar menos no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, como um meio para atingir objetivos pré-estabelecidos. Pois, é através dos jogos e brincadeiras que a criança incorpora as informações oferecidas pelo meio. O jogo também pode ser útil para estimular o desenvolvimento integral da criança e trabalhar conteúdos curriculares como no objeto desse estudo, aliado a educação ambiental. Como elucida o autor:

É nas interações estabelecidas com outras pessoas que o jogo acontece e assume características únicas. Durante essas trocas, a criança tem a oportunidade de assumir diversos papéis, experimentar, se colocar no lugar de outro, realizar ações mais ou menos prazerosa e expressar-se (p. 17).

Desta forma, quando a criança interage com o meio a qual está inserida, ela assume vários papéis, e através destes, ela experimenta diversas maneiras de se desenvolver e se expressar. Quando analisamos os objetivos das atividades lúdicas, não podemos deixar de pensar no contexto em que estão inseridas: familiar, tecnológico, educacional e mercadológico. Em cada um deles, um mesmo jogo pode ser visto como objeto potencial de solidão e consolação; como objeto de autonomia ou heteronomia; como objeto de realização; cooperação e progresso; como objeto-novidade, de distração ou de informação. A brincadeira é, portanto, muito mais do que um objeto do mundo infantil, um “eco” dos padrões culturais de diferente contexto sócio econômico. Além de ser veículo da inteligência e da atividade lúdica, ela tem também um impacto próprio. Desta maneira, a preocupação em partir sempre da realidade dos alunos se fez presente durante o desenvolvimento e aplicação das atividades, pois, todos os temas foram trabalhados partindo do contexto em que os alunos estavam

vivenciando, assim os jogos passaram a ter significados e representavam benefícios em termos de Educação Ambiental. Pois como define Soligo (1999):

se queremos nossos alunos envolvidos com a aprendizagem do que pretendemos lhes ensinar, então não podemos esquecer jamais que nossas propostas devem fazer sentido para eles. É necessário aproximar - o máximo possível – as condições de produção de texto na escola das condições reais de produção fora dela (p. 17).

O professor pode oportunamente utilizar os jogos de regras, que primordialmente surgem em situações espontâneas nos grupos de crianças, dando prazer às crianças. Em uma forma mais elaborada, estes jogos passam a fazer parte da cultura lúdica infantil, na maioria das vezes, via cultura do adulto e utilizá-los é uma forma de resgatar a própria cultura de um povo; podem servir como um recurso metodológico destinado a diagnosticar necessidades e interesses dos diferentes grupos de crianças e, também, destinado a contribuir para o desenvolvimento da inteligência e aprendizagens específicas como é o caso da Educação Ambiental.

Neste contexto, experimentamos o jogo de regras nas atividades 3, 5 e 6, onde pudemos resgatar e dialogar sobre conceitos científicos em uma perspectiva lúdica. O comportamento alegre e, ao mesmo tempo de disposição em respeitar as regras ensinadas pode confirmar esta noção de brincar e socializar-se estabelecendo uma dinâmica relacional entre os direitos e deveres.

Ao se enquadrar à atividade lúdica no contexto educacional, o educador deve ter seus objetivos bem claros, contudo, mesmo em um contexto em que as crianças tenham um tempo com total liberdade para ação e interação, o professor deve estar orientado em sua ação educacional. A atividade lúdica orientada na escola pode servir para obter-se um diagnóstico do comportamento do grupo de forma geral ou individual, avaliar o estágio de desenvolvimento das crianças, ou, ainda, conhecer os seus valores, idéias, interesses e necessidades. Se, porém, o que pretende é estimular o desenvolvimento de determinadas áreas ou igualmente promover aprendizagens específicas, o jogo pode ser utilizado como um instrumento de desafio cognitivo.

Em algumas escolas, o jogo espontâneo infelizmente não tem espaço, em outras, os educadores utilizam simplesmente para observar as crianças ou como um “recheio” entre uma atividade e outra. Os educadores que dão destaque ao jogo espontâneo no planejamento consideram-no como um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação, da pesquisa e de aprendizagens significativas.

Se no grupo há crianças com problemas de integração, jogos em equipe como “cada macaco no seu galho” podem ser proveitosos colocando as crianças em situação de liderança. Se o objetivo for estimular o desenvolvimento, deve-se optar por cantigas, parlendas, fórmulas de escolha. Se a idéia é estimular a criatividade, construir brinquedos ou acessórios que sirvam para brincar é um bom recurso. Já pensando em meio Ambiente, nada melhor que uma aula ao ar livre, onde podem ser explorados diversos elementos através de jogos como salienta Cornell (2005):

Outros jogos ainda sintonizam nossos sentimentos mais refinados com as qualidades especiais da natureza: sua paz e beleza; sua energia e grandiosidade; seu mistério e maravilha. Nós comungamos com a natureza diretamente pelo toque, olfato, paladar, visão e som (p. 21).

Assim, como pode ser observado durante o desenvolvimento da atividade (número 5) encontre a árvore, os alunos fizeram uso dos sentidos como tato, olfato e som para tentar descobrir qual era a sua árvore. Foi uma brincadeira simples, porém enriquecedora, ela desafiou os alunos a captar pequenos detalhes da natureza que facilita-se no desfecho final da atividade. Assim, além dos diversos fatores de aprendizagem envolvidos na brincadeira questionamo-nos sobre a nossa real função frente ao ato de educar, pois, como afirma Friedmann (2001.p.74) o papel do educador é:

- propor regras, em vez de impô-las, assim a criança terá possibilidade de elaborá-las, o que envolve tomar decisões, que uma atividade política. A criança desenvolve-se social e politicamente;
- dar oportunidade às crianças de participar na elaboração das leis. Assim, elas têm possibilidade de questionar valores morais;
- possibilitar a troca de idéias para chegar em um acordo sobre as regras;
- dar responsabilidade para fazer cumprir as regras e motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança em dizer, honestamente, o que pensa;
- permitir julgar qual regra deverá ser aplicada, a cada situação; esta é uma forma de promover o desenvolvimento da inteligência;
- possibilitar ações físicas que motivem as crianças a serem mentalmente ativas;

Desta forma, podemos concluir que o professor é mais do que um orientador, ele deve ser um desafiador, colocando dificuldades progressivas no jogo, como uma forma de avançar

nos seus propósitos de promover o desenvolvimento ou para fixar aprendizagens. Esse é o grande papel do professor enquanto educador lúdico e criativo. Como determina Alves (2004).

O papel do professor será, então, de desafiar, estimular, ajudar os alunos na construção de uma relação com o objeto de aprendizagem que, em algum nível, atenda a uma necessidade deles [...] (p. 32).

Cabe ao professor o papel da transformação da sociedade, ele precisa estar ciente de seu poder de mudar e deve querê-lo, pois, a partir daí pode-se fazer uma relação mais prática entre a brincadeira, a criatividade, o poder de crítica de mudança social.

O jogo favorece a relação entre as transformações simbólicas de palavras para imagem e imagem para palavra; uma das maiores dificuldades para a criança que se inicia na aprendizagem é a correlação que existe entre a linguagem falada e o sistema de sinais usados na escrita. Um trabalho bem estruturado usando o lúdico, o jogo imaginativo, poderá facilitar a aquisição da linguagem, tanto oral como escrita além da aprendizagem dos mais variados conteúdos curriculares, como é o caso da educação ambiental que é o objeto desse estudo. A convivência com um mundo letrado e de linguagem mais rica será um facilitador para aprendizagem, quanto mais rica e prazerosa forem às experiências.

A partir das constatações feitas durante o desenvolvimento da prática pedagógica, percebemos que envolver os educandos em atividades lúdicas é priorizar hábitos, valores e comportamentos sociais, úteis à formação da consciência ambiental. Visto que, muitas vezes, as crianças já vêm de casa com valores éticos e sociais mal construídos em virtude da desestruturação familiar, econômica, social e psicológica. Assim, define Fortuna (2000):

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar – atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como “brincar”, na concepção de Winnicott, “é um modo particular de viver”, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico. A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo arrebatados, professor e aluno evadem temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar inventar, pois o material necessário à atividade criativa é a própria realidade (p. 161).

A ludicidade é um facilitador para introdução do ambiental - atividades ao ar livre são interessantes e põem a criança em contato com o meio; estando no meio e sendo instigada, ela

pode observar com outro olhar as suas alterações. É uma oportunidade para a criança ser um agente de criação ou recepção de cultura ambiental.

Como pode ser observado nos fatos constatados durante o desenvolvimento da segunda atividade (passeio ao redor da escola), os alunos ao perceberem uma lixeira ao lado do córrego, disseram estar certo, porém indagaram a atitude das pessoas que atiram o lixo no chão em vez de colocar na lixeira, assim comentaram:

- quando vem à chuva leva isso para dentro do rio e isso é ruim para o planeta.

Também surpreendeu a atitude de um aluno ao recolher uma folha de jornal que estava atirada no caminho e colocou na lixeira por livre iniciativa. Ao elogiarmos essa atitude, os demais alunos também começaram a catar lixo e colocar na lixeira mostrando motivação e espírito solidário.

Ainda durante o passeio, os alunos ficaram chocados quando avistamos um cano de esgoto saindo do pátio de uma determinada casa e desaguando dentro do córrego sem passar por nenhum tipo de tratamento. Essa questão do lançamento de esgoto a céu aberto deixou os alunos preocupados e alguns questionaram para tentar entender a situação que observavam.

Também chamou a atenção o cuidado que os alunos demonstraram ao atravessar a rua e a preocupação com as coisas consideradas erradas que avistaram no passeio.

Conversamos sobre a importância de não colocar lixo no chão, nem jogar pela janela dos carros, pois isso agride o meio ambiente, polui as águas e contamina os animais que delas sobrevivem, além das multas que podem ser geradas para os condutores dos veículos que forem flagrados causando danos ao meio ambiente.

Atualmente, estamos acompanhando a formação de uma sociedade cada vez mais complexa, com um avanço tecnológico acelerado, com um nível de globalização e comunicação jamais imaginado, mas com grandes diferenças sociais; necessitamos fornecer elementos para que a criança possa desenvolver sua própria autonomia tomando consciência de nosso papel de modificadores ou mantenedores da sociedade que nos é apresentada. Já dizia Paulo Freire (1998):

Ninguém pode estar no mundo, com o mundo e com os outros de forma neutra. Não posso estar no mundo de luvas nas mãos constatando apenas. A acomodação em mim é apenas caminho para a inserção, que implica decisão, escolha, intervenção na realidade (p. 86).

Pensando nisso, tentamos propor variadas atividades em grupo incentivando a socialização da criança e seu senso crítico em relação ao ambiental; incentivamos as crianças a buscarem soluções criativas para as situações propostas e desta maneira pudemos observar, que brincando, a criança manifesta-se como ela realmente é, seu modo de agir e interagir, seus gostos, suas curiosidades. Assim poderemos contribuir para que através do brincar ela, sintasse inserida em seu contexto social. Como afirma Santin (1996):

Os horizontes da ludicidade, para terem sentido, precisam de um ponto de referência a partir do qual se formam e se entendem. Tal ponto de referência outro não poderia ser senão o corpo. É obvio, não o corpo como a parte material do ser humano, mas como sua condição de ser-no-mundo (p. 31).

Trabalhar de forma lúdica e criativa com os alunos é um desafio que visa proporcionar uma maneira mais alegre para o aprendizado, pois, através de jogos, brinquedos e brincadeiras as crianças podem vivenciar novas experiências e desenvolver-se. Os jogos também auxiliam as crianças a se organizarem com relação às noções corporais, de espaço e tempo, além do auxílio que provoca na construção do aprendizado da criança, pois, enquanto brinca, a criança incorpora experiência de vida, conceitos e valores éticos.

Acreditamos que a conscientização ambiental deve ser aprendida o mais precocemente possível, pois é mais difícil modificar hábitos e valores mais consolidados. Adquirir hábitos e valores que os motivem, como não jogar lixo no chão, ou fazer a separação do lixo em casa, já as crianças que crescem vendo os pais fazer isso quando começarem a realizar a tarefa já terão esse valor incorporado.

No transcorrer de uma das atividades realizadas em sala de aula um fato chamou a atenção de todo o grupo: um aluno observou pela janela um foco de fumaça em um terreno próximo a escola e relatou: - “Olha prof^a, aquele homem colocou fogo e está queimando a natureza!” Todos os alunos se aproximaram para olhar e foi possível perceber em seus semblantes a preocupação com o que avistavam.

Eram tantas perguntas que ficamos discutindo o fato por algum tempo. Os alunos demonstraram sensibilidade frente ao fato além das inúmeras perguntas sobre o que iria acontecer com aquele local que estava sendo destruído. Dessa forma, percebemos que os alunos têm conhecimento sobre o que é certo e o que é errado em relação ao meio ambiente, entretanto, é necessário trabalhar conceitos, causas e conseqüências dos fatos para que eles possam organizar melhor suas concepções de preservação ambiental e, dessa forma por em prática suas atitudes quando se depararem novamente com as situações observadas.

Também não precisamos sair muito longe do ambiente escolar para presenciar o descaso com a natureza e as agressões ao meio ambiente, é comum observar lixo espalhado pelo chão em diversos locais do bairro. Também o descaso e falta de cuidado com o córrego que passa nas redondezas da escola é notória, tem muito lixo doméstico atirado nas margens do córrego isso identifica um prejuízo imenso para o meio ambiente e um trabalho de educação e conscientização bem conciso que precisa ser desenvolvido.

A dificuldade econômica das famílias, pertencentes ao bairro também é evidente onde grande parte das residências são simples e sem sistema de coleta e tratamento de seus dejetos, o que na maioria dos casos ocorre é o lançamento destes diretamente no córrego, causando ainda mais prejuízos ao juntar-se com os demais descasos.

Também não podemos deixar de destacar a luta dos moradores para permanecer no local, devido às dificuldades financeiras é um bairro carente que sobrevive basicamente do trabalho dos moradores, parece não receber muito apoio do centro, da prefeitura e dos demais bairros, possui poucas oportunidades de emprego, fato que acaba gerando uma defasagem no desenvolvimento das crianças.

Durante estes estudos, constatamos que a maioria dos responsáveis pelos alunos (pais, avós, irmãos, parentes), a fim de manterem uma estabilidade financeira que lhes assegurem condições para satisfazer suas necessidades básicas, cumprem jornadas excessivas/exaustivas de trabalho, deixando, muitas vezes, a educação, a socialização e o desenvolvimento da autonomia das crianças sob total responsabilidade da escola, sendo que essa função deveria ser exercida pela interação entre ambos para proporcionar o melhor desenvolvimento/aprendizagem das crianças. Estes fatores sociais, e outros podem ser facilmente constatados no PPP da escola:

Conseqüentemente, nossa escola encontra dificuldades no seu fazer pedagógico, devido a desestrutura familiar, a carência afetiva, a falta de alimento e moradia, o desemprego, falsas ideologias divulgadas pelos meios de comunicação que geram consumismo desenfreado, violência, como também na diversidade de religiões e os fanatismos (PPP da escola, p. 6).

A escola, que passou por dificuldades no seu processo de implementação, assume hoje, em seus propósitos um papel voltado para práticas educativas que valorizem as vivências sociais dos alunos como pessoas críticas, participativas e atentas às suas responsabilidades na sociedade. Nesses propósitos consta ainda, no Projeto Político Pedagógico da referida instituição, o entendimento de que escola:

[...] é, com certeza, aquela que se constitui enquanto espaço público de vivências coletivas, de reflexão e transformação da história vivida, por individualidades inseridas em coletividades. É um espaço de vivências de grupos, onde cada um é um, mas também elemento de um importante coletivo (PPP da escola, p. 6-7).

A valorização de cada indivíduo como parte de um todo faz com que eles se sintam elementos atuantes da vida escolar e comunitária, pois tudo o que se desenvolve no ambiente escolar acaba sendo refletido na comunidade, muitos projetos, mutirões de limpeza e campanhas beneficentes só acontecem e dão certo porque todos se unem, expõem sua opinião, discutem as relevâncias e depois se unem para por em prática o que foi definido pelo grupo.

Trabalhar em equipe é uma meta da instituição, dessa forma propusemos a desenvolver as atividades sempre permeando esse âmbito, proporcionando prazer e conhecimento aos educandos de forma divertida e o menos dolorosa possível, uma vez que os alunos já vêm de casa com excesso de culpa e sofrimento transmitido no final de cada jornada de trabalho após o retorno dos familiares.

Presenciamos diversas vezes no discurso dos alunos, que eles precisam crescer logo para trabalhar e ajudar o pai a ganhar dinheiro para comprar alimento para os irmãos menores. Desta forma nos questionamos da real necessidade dessas crianças, se era alimento, conhecimento, prazer, divertimento, trabalho, roupas, calçados, casa para morar, etc. Assim, percebemos que a melhor coisa que poderíamos fazer era proporcionar o retorno à infância durante os momentos que tínhamos disponíveis para executar a prática. Jogar, brincar, correr, dar gargalhadas, simplesmente aprender vivendo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como ficou evidenciado nos relatos anteriores, e conforme diversos autores, constatamos que as brincadeiras são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual da criança e sempre estiveram presentes na cultura de todos os povos desde os tempos mais remotos da humanidade. Porém, na história ocidental, somente a partir da modernidade, a filosofia passou a pensar a criança e suas características naturais de forma não negligente, passou-lhe a atribuir forma e conteúdo, de tal modo que a escola paulatinamente passou a autocriticar-se como um local (e um tempo) de negação da dimensão lúdica e tão somente de formação de um adulto ideal. Passou-se a incluir a dimensão psicológica do desenvolvimento na educação, pois o brincar-jogar é filogeneticamente antigo e anterior a cultura, os animais também se comportam assim, e ontogeneticamente essencial; daí a noção do cuidar, do estimular, hoje intensamente assumidas pela educação pré-escolar. Podemos debater sobre a questão oscilando entre a natureza psicogenética ou cultural da ludicidade, mas aceitamos que através - ou junto com - ela a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção do individual e do social, do local e do global, do corporal e do ambiental.

O brincar, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipótese, a obtenção e a organização de dados. Este aspecto do comportamento e estas habilidades foram almejados na elaboração e desenvolvimento da pesquisa como *background* para a preocupação com o meio ambiente, animais, plantas, patrimônio público, e o seu flagrante descaso.

A amplitude histórica da relação do homem com o meio ambiente pode ser avaliada mais pela antropologia e se perde na antiguidade, sob o ponto de vista ecológico, desde o início do século passado, mas a trajetória de descaso e espoliação ambientais é fato mais recente, desde os anos sessenta. Apreendemos a noção de meio ambiente para aprendemos a ver a sua degradação. Assistimos pelos nossos olhos e pelos olhos da mídia uma sucessão de situações-problema onde a natureza é destruída.

Os conceitos, valores e princípios necessários para uma educação ambiental foram enfatizados durante as atividades pedagógicas desenvolvidas pelo educador; almejou-se resgatá-los da cultura do aluno, trabalhá-los através do diálogo, do vivenciar das experiências

lúdicas e da liberdade de expressão. As práticas pedagógicas possibilitaram um resgate das formas culturais da brincadeira e do jogo na comunidade, dos conceitos sobre o meio ambiente dos alunos e das formas de relacionamento do aluno com o seu meio físico e social. Estas representações de relacionamento ambiental através da ludicidade puderam ser, ou ficaram literalmente, registrados nas manifestações expressivas dos últimos: na linguagem falada e escrita, seus diálogos, críticas, frases, memória midiática; nas expressões artísticas, desenhos e fotografias (por solicitação).

Durante esta pesquisa de cunho lúdico-pedagógico, observações iniciais e atividades, constatamos que os alunos participavam mais e demonstravam um melhor interesse no momento em que introduzia brincadeiras e jogos, tanto em sala de aula como fora dela. Durante a brincadeira, as crianças tomaram decisões, resolveram conflitos, venceram desafios, descobriram novas alternativas e criaram novas possibilidades de vida. A competição não exacerbada, a cooperação e a socialização no trabalho coletivo passaram a ter mais significado através do jogo. Isso deu a oportunidade das crianças seguirem regras, se reconhecerem, perceberem seus limites através dos direitos e deveres e de aprenderem a conviver e a participar, mantendo sua individualidade e respeitando o outro.

Não exploramos as brincadeiras só como lazer, mas como um aspecto vantajoso para promover a aprendizagem - neste caso, especificamente, para apreensão do ambiental. Percebemos, na prática, que os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que é capaz de trazer enormes contribuições para o desenvolvimento das habilidades da criança, inclusive do desenvolvimento cognitivo. Partindo destas assertivas, e reconhecendo a natureza dialógica da educação ambiental, sua vocação essencial para a crítica do real e da sociedade, podemos ver a escola como um lugar onde a criança possa aprender a pensar e se expressar.

Os jogos educativos foram elaborados e aplicados para aumentar a chance de aprendizagem para propiciar ao educando um ambiente de aprendizagem mais rico e complexo, imprevisível e estimulante; para oportunizar a utilização da lógica, do raciocínio e das habilidades de organização e solução de problemas.

Assim, percebemos as contribuições proporcionadas por estas atividades, não só no comportamento escolar, mas também pessoal dos alunos. Mudanças de comportamento, maior auto-estima e maior espontaneidade ficaram evidenciadas logo no início das atividades.

Desta maneira, acreditamos que a utilização de jogos na educação venham melhorar o modo de ensinar, o modo de avaliar e também o modo de aprender, mudando a visão do educador em direção a uma forma mais natural de educar.

A brincadeira facilita a apreensão da realidade e é muito mais um processo do que um produto, pois, foi através de brincadeiras que os alunos perceberam que precisam mudar a forma de tratar o meio ambiente para poder preservá-lo e assim continuar usufruindo seus benefícios, belezas e riquezas naturais.

O professor pode adaptar o conteúdo pragmático às atividades lúdicas, onde estará trabalhando a motricidade, a área cognitiva e afetiva de seus alunos. Ao inter-relacionar diversas áreas de conhecimento, o professor atende às necessidades do educando de modo que o mesmo seja sujeito ativo do processo ensino-aprendizagem. Como foi o caso da educação ambiental, que foi evidenciada na pesquisa.

Os jogos educativos são excelentes para desenvolver conceitos e conteúdos de forma lúdica, ao mesmo tempo em que valorizam a cultura local, possibilitando a junção de três importantes fatores para uma atividade educativa: a motivação, pois através desses jogos os educandos se sentem mais motivados a assistirem as aulas e a irem à escola; o conteúdo, pois são trabalhados interdisciplinarmente retratando a realidade local dos educandos; e os aspectos de atitude, pois trabalhando com jogos os educandos expressam a sua diversidade de atitudes. São, portanto, adequados para atender a transversalidade da temática ambiental na escola.

Constatamos que, no decorrer das atividades, os alunos interagiram, questionaram, discutiram e tentaram achar a melhor solução para problemas locais visando beneficiar o espaço urbano e natural. Nos conceitos e valores que trabalhamos ao longo dos dias que estivemos em contato com os alunos, percebemos a nítida melhora na linguagem sobre ambiente e a aquisição de atitudes de preservação (como colocar o lixo na lixeira, preservar o ambiente escolar, não quebrar galhos das plantas do pátio, etc.). Desta maneira, cremos que este trabalho tenha contribuído para a sensibilização dos alunos para com a causa ecológica e para a ação efetiva em prol da defesa do meio ambiente.

Assim, enfatizamos a importância de inserir as atividades lúdicas em sala de aula, para propiciar aos nossos educandos momentos de aprendizagem mais alegres e inspiradores e para a promoção da educação e da vida, ambos de maior qualidade. Para a busca de autonomia individual, pois as ações neste nível são necessárias para mudança da sociedade e manutenção da qualidade do planeta. É uma questão de sensibilização individual, de aquisição de valores e princípios ambientais, de mudança de hábitos e de participação social, pois cada pequena atitude em direção à preservação do ambiente fará a diferença no nível coletivo. Pense nisso!

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, R. **O Desejo de Ensinar e a Arte de Aprender**. Campinas: Fundação EDUCAR DPaschoal, 2004.

BERNS, R. M. **O desenvolvimento da criança**. São Paulo: Loyola. 799 p. 2002.

BORDA, O. F. Aspectos teóricos da pesquisa participante. In: BRANDÃO, C. R. (org.) **Pesquisa Participante**, 3ª edição. São Paulo: Brasiliense, 1983.

BRANDÃO, C. R. **Aqui é onde eu moro, aqui nós vivemos**: escritos para conhecer, pensar e praticar o município educador sustentável. 2.ed. Brasília, 2005.

BRASIL. MEC/SEF. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**: introdução. v.1, Brasília, 1998.

BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica**. P. 19-32. In: Kishimoto, T. M. (org.) **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Thonson Learning. 165 p. 2002.

CABRAL, I. B. **O brinquedo no desenvolvimento do esquema corporal**. Monografia de Especialização. Brasília, UNB: 1998.

CARVALHO, I. C. de M. **Educação Ambiental: a formação do sujeito ecológico**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2006.

COHN, C. **Antropologia da criança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

CORNELL, J. **Vivências com a natureza**. São Paulo: Aquariana, 2005.

DANTAS, H. **Brincar e trabalhar**. P. 111-122. In: Kishimoto, T. M. (org.). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Thonson Learning. 2002.

DIAS, G. F. **Educação Ambiental: princípios e práticas**. 9. ed. São Paulo: Gaia, 2004.

FREIRE, M. **A paixão de conhecer o mundo**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** 7. ed. São Paulo: Paz & Terra, 1998.165 p.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender.** O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2001.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** Porto Alegre: Mediação, 2000.

GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da educação.** Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 2000.

GOMES, M. A. M.; BORUCHOVITCH, E. A aprendizagem por meio de jogos: uma abordagem cognitivista. In: BORUCHOVITCH, E. & BZUNECK, J. A. (Orgs.) **Aprendizagem: processos psicológicos e o contexto social na escola.** Petrópolis: Vozes, 2004. p.89-118.

HAETINGER, M. G. **O universo criativo da criança na educação.** Coleção criar vol. 03, 2ª ed. Copyright, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva. 4 ed. 2002.

KISHIMOTO, T. (org.) **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.

LIMA, L. de O. **Piaget para principiantes.** 2. ed. São Paulo: Summus. 1980.

MACEDO, L. instituto de psicologia da USP caderno de pesquisa, São Paulo: n° 93 p. 5-10, maio 1995.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

NETO, C. A. F. **Mocidade e jogo na infância.** Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

PALANGANA, I. C. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social.** 5 ed., São Paulo: Summus. 2001.

PIAGET, J. **O Nascimento da Inteligência na Criança.** 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar. 1975.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. São Paulo: Summus. Brasil, 1994.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Bertrand. Brasil, 1998.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. 3. ed. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

PPP do Colégio Estadual Prof^a Edna May Cardoso.

SANTIN, S. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. 2. ed. Porto Alegre: Edições EST/ESEF-UFRGS, 1996.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, S. M. P. dos (org): **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVEIRA, M. J. M. da: **O Ensino e o Lúdico**. Caderno didático do laboratório de metodologia lúdica. Santa Maria: Multipress, 1998.

SOLIGO, R. **Cadernos da TV Escola – Português 2**. Ministério da Educação, Secretaria da Educação à Distância: Programa 11 – Escrever é preciso, 1999.

TRIVINÔS, A. N. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.