

O JOGO E A ARTE COMO ESTRATÉGIAS PARA A EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO CONTEXTO ESCOLAR

GAMES AND ARTS AS STRATEGIES FOR ENVIRONMENTAL EDUCATION IN SCHOOL CONTEXT

Juliana Ruiz^{*}
Gisele Maria Schwartz^{**}

RESUMO

O presente estudo, de natureza qualitativa, teve o objetivo de contribuir na reflexão sobre o processo de educação ambiental no contexto escolar, abordando a importância dos elementos estéticos e lúdicos como fatores de sensibilização e conscientização dos indivíduos, considerando a influência positiva que estes exercem, favorecendo uma possível mudança de valores e atitudes e estimulando a difusão de posturas conservacionistas e mais humanas.

Palavras-chave: Arte. Lúdico. Educação ambiental e Escola.

A inquietação a respeito da necessidade de viabilização das idéias conservacionistas é hoje uma constante nas diferentes áreas do conhecimento, especialmente no âmbito da Educação, onde os profissionais vêm diante de si o desafio de direcionar sua ação educadora para a concretização de uma transformação social, que possibilite ao ser humano VIVER, sobretudo com alegria, bem-estar, harmonia, cooperação, respeito e felicidade.

Sorrentino (*apud* RIBEIRO, 1998) indica que existem cinco dimensões ecológicas. A primeira constitui a essência do ser humano, a sua alma, sua mente, seus valores, que refletem no seu modo de agir e de estar presente no mundo. A segunda dimensão compreende o corpo humano, a casa da alma. A terceira dimensão inclui as relações dos indivíduos, interpessoais e transpessoais. A quarta dimensão é a relação sociedade e meio ambiente. Por fim, a organização da vida humana sobre a Terra, que abrange a gestão do espaço comum, a política, a legislação e as instituições, corresponde à quinta dimensão ecológica, como relata o autor citado.

Ao se fazer uma análise sobre a atual forma da vida humana, percebe-se que as cinco

dimensões ecológicas de que trata Sorrentino estão ainda muito distantes de manterem-se equilibradas e saudáveis, ou seja, encontram-se muito doentes.

Assim como Silva (1997) afirma, vive-se uma profunda crise, causada pelo individualismo e pela evolução racional do homem, fatores que o afastaram da natureza e o colocaram, dentro da sua razão, como ser independente da totalidade, o que contribui para o seu progressivo interesse no domínio da natureza. Segundo Silva, uma “razão subjetiva”, onde o interesse particular é maior do que o do coletivo, difundiu-se, implantando-se na sociedade. O homem, então, teve reduzida sua capacidade ética, perdendo a sensibilidade ao que lhe escapa do individualismo e rompe as barreiras do “eu”.

Todos esses elementos, unidos ao estabelecimento do capitalismo, que se expande homogeneizando valores, ideologias, pessoas e produtos e atribuindo valor mercadológico a tudo o que existe, provocam a “seletividade” e a “descartabilidade” das coisas e pessoas de que fala Schwartz (1999, p. 50).

A sociedade capitalista, cujo princípio básico que a movimenta é o lucro, se edifica

* Graduanda em Pedagogia e membro do LEL – Laboratório de Estudos do Lazer – I.B. Unesp, Rio Claro.

** Professora Assistente Doutora e Coordenadora do LEL – Laboratório de Estudos do Lazer – I.B. – Unesp, Rio Claro.

sobre o alicerce do individualismo, do imediatismo e da crença na superioridade humana, onde os “detentores do poder” dominam e exploram os desprovidos de poder (CORTEZ, 1996, p. 1) que são relegados à submissão e à exploração, atendendo à ideologia da classe dominante.

A crise ambiental clama por atenção. Segundo Silva (1997, p. 119), não é mais possível ignorar as repercussões das ações humanas na Terra. A autora indica que, para reverter o quadro atual, deve-se repensar o “eixo civilizatório” que conduz a sociedade à destruição e ao caos. Assim, já não basta resolver um ou outro caso, mas é preciso repensar o modo de vida que se cultiva e transformar o modo humano de estar no mundo.

Para que esta transformação ocorra faz-se necessária a difusão de uma consciência ecológica, ou a instituição de uma verdade intersubjetiva, que assuma a Terra como um organismo vivo, onde cada parte da totalidade constitui os órgãos deste conjunto funcional, resgatando, dessa forma, a visão holística dos nossos ancestrais, segundo a qual todos os elementos estão intimamente ligados e interdependentes (ANTONIO FILHO, 1996).

A difusão desta consciência ecológica e a conseqüente mudança na forma de o homem estar no mundo podem ocorrer a partir do estabelecimento de uma nova relação com o corpo. Neste sentido, Carmo Junior (1995) saliente que é preciso permitir uma abertura à corporeidade, a fim de promover uma nova forma de ser e estar no mundo.

Lorenzetto (2001), Schwartz (1999), Ribeiro (1998), Carmo Júnior (1995), Duarte Júnior (1988), entre outros autores, cada um refletindo em suas áreas de estudo, encaram o corpo como a consciência do ser humano, acreditando que é por meio de suas percepções e experiências que o homem constrói seus valores, significados, caráter e personalidade.

Silva (1997) afirma que por meio da corporeidade é possível reconstruir as relações humanas, dos sujeitos com eles mesmos, com os outros sujeitos e com a sociedade e dos sujeitos com o meio ambiente, pois, segundo essa autora, a corporeidade atende à premissa da qualidade de vida, do bem-estar, da felicidade, da solidariedade, do respeito para com a natureza e

para com a natureza própria, negando tudo o que se oponha a estes princípios e colaborando para o desenvolvimento de uma razão sensível, que concilie progresso e ética e proporcione bem-estar pleno e compromisso com o coletivo.

Antonio Filho (1996) propõe uma educação capaz de sensibilizar as crianças e os jovens a tomarem consciência de sua responsabilidade neste processo de renovação da forma de vida humana, fazendo-os cobrar dos adultos uma postura de respeito à “vida”, para que seja possível a sobrevivência neste terceiro milênio.

É justamente neste sentido que esta reflexão se direciona, com o intuito de repensar a possibilidade de mudanças qualitativas, capazes de tornar mais humana, sensível e criativa a participação dos sujeitos no ambiente social, focalizando a educação ambiental.

É importante ressaltar que a educação ambiental nasce para reparar uma falha no sistema educacional, diante da urgência do tema, até então negligenciado pela educação formal. A educação ambiental tem por objetivo, a partir de novos valores e atitudes, restabelecer os laços com a natureza e, inserir o educando no processo de transformação, que caminha no sentido de promover uma relação de equilíbrio entre a sociedade e a natureza.

Ribeiro (1998) identifica algumas deficiências da educação ambiental, as quais referem-se à tímida produção científica do tema nas diversas áreas do conhecimento, ao despreparo dos profissionais da educação e à desarticulação dos órgãos governamentais no sentido de estender a temática.

O processo de educação ambiental tem sido baseado em intervenções pouco significativas para os educandos, o discurso ecológico não é capaz de provocar atitudes e valores transformadores. Para o despertar da consciência ecológica é preciso afetar, tocar, envolver, enfim, sensibilizar os indivíduos, de maneira a estimular uma força e um empenho intrínsecos na reconstrução dos valores, crenças e atitudes. Ela afirma que a falta de sensibilidade preceptiva, unida à falta de tempo, à ganância e à influência da ciência e da atual forma de vida, afasta o homem da natureza e da sua própria totalidade.

A mesma autora, refletindo sobre a perspectiva da educação ambiental, evidencia

que, antes de conscientizar é preciso sensibilizar os indivíduos; e as estratégias inerentes aos contextos das propostas da arte e do lúdico podem representar um diferencial para esta perspectiva.

Nesse mesmo sentido, Lorenzetto (2001) sugere atenção ao papel conflitante, revolucionário e subversivo do lúdico na educação, no lazer e na saúde como elemento capaz de sensibilizar e humanizar os homens. Segundo ele, alguns pesquisadores acreditam que a ausência de oportunidades recreativas tem correspondido a um retrocesso no processo de humanização do ser humano, pois o jogo e a brincadeira constituem formas humanas de comunicação e expressão, que permitem ao ser humano “construir e transformar” *a si e ao mundo*.

Lorenzetto (2001) ainda evidencia que o lúdico preenche de maneira positiva e harmoniosa as ausências, oferecendo oportunidade para o riso e o desfrute e afastando a violência, a indiferença e o desamor em que o mundo se afoga atualmente. Assim, conservar o espírito lúdico é poder afastar-se da tristeza, da solidão e do individualismo, optando-se por um conjunto de valores (nobres) que permeiam o próprio jogo.

Para Schwartz (1999), tanto o jogo quanto a arte possuem uma carga afetivo-emocional capaz de interferir positivamente nos indivíduos, provocando uma transformação no modo de pensar e agir destes, ao possibilitar a conscientização quanto à inconsistência de suas crenças e valores atuais e ao valorizar as interações intra e interpessoais. Esse processo se dá, pois o jogo e a arte permitem encarar a realidade de forma minuciosa, já que todos os sentidos são providos de “visão”; assim pode-se compreender e sentir o que antes era ignorado e desprezado pela lógica, resgatando o que era indiferente e reconhecendo o seu papel na construção da realidade.

Galvão (1995, p. 102), abordando a formação de cidadãos conscientes, promotores da transformação no mundo e do mundo, a fim de conquistar um mundo mais humano, define “o ato transformador como consciência da realidade e da ação sobre a realidade”. Assim, o indivíduo capaz de compreender a realidade e reconhecer a capacidade de agir sobre a

realidade é um sujeito potencialmente transformador.

Freire (1982, p. 65) afirma que conscientização é a “compreensão crítica dos seres humanos como existentes no mundo e com o mundo”. O ser humano existe no mundo, mas, para existir com o mundo, ele deve estar integrado ao mundo, envolvido em sua dinâmica, contribuindo, interferindo e participando ativamente da sua construção e transformação.

Diante do exposto, é possível perceber que, para promover uma transformação, é necessário que o homem desenvolva várias competências ou habilidades, por exemplo, as habilidades de sentir, de conscientizar-se, de transformar, de criticar, de cooperar, de sonhar, de acreditar, de desejar, entre outras. Mas, quais são os meios eficazes para desenvolver estas habilidades nos seres humanos?

Para Galvão (1995, p. 103)

a escola é sem dúvida a instituição social mais importante no que se refere à implementação de mudanças de comportamento dos indivíduos.[...] a educação por si só não leva a uma transformação na sociedade, porém forma o homem que poderá executá-la.

Assim, para essa autora, a Educação constitui o principal instrumento social de revolução.

Atualmente, a escola apresenta um ensino conservador, que leva formalmente à divisão de classes, como afirma Cortez (1996, p. 1), acrescentando que a escola tradicional prega “o saber livresco da classe dominante”, preocupando-se mais com a quantidade de conceitos, noções e informações do que em desenvolver o processo crítico e promover a formação integral dos alunos, fortalecendo a estrutura autoritária e hierárquica da escola, onde o educador é o único detentor do conhecimento e tudo o que a criança sabe é desprezado. Isso favorece uma educação sem atrativos para o aluno, o que dificulta o processo de ensino/aprendizagem, causa retenção e evasão escolar.

Chaurra (1994), debatendo sobre a educação na Espanha, denuncia que é contraditório que os currículos, proponham autonomia, democracia e

participação, enquanto as escolas desenvolvem práticas verticais, acrílicas e mecânicas durante o processo de ensino/aprendizagem, o que também ocorre no Brasil.

Um fator que contribui para esta prática, diz respeito à própria formação do educador, que é conservadora e pouco revolucionária, refletindo na ação dos professores, que apresentam, atualmente, uma postura de comodidade diante dos desafios e inovações que ocorrem no âmbito educacional, ausentando-se do processo de transformação do contexto escolar.

Apesar disso, existe uma perspectiva de mudança, que consiste em uma nova proposta para o ensino/aprendizagem: a resignificação da inclusão dos elementos estéticos e lúdicos no contexto escolar.

Cortez (1996) expõe vantagens e benefícios da inserção de atividades lúdicas no âmbito escolar, afirmando que estas garantem um ambiente alegre e prazeroso, onde as crianças se encontram para brincar, descansar, contar, conversar, aprender, descobrir e conviver em harmonia. A autora ainda evidencia que tais esferas de atividades proporcionam inúmeras possibilidades de integração nos níveis intra e interpessoal, de entretenimento e intercâmbio de vivências, otimizando o processo ensino/aprendizagem e favorecendo a tão sonhada interdisciplinaridade, com base na integração das diversas áreas.

Cortez complementa seu pensamento atribuindo ao lúdico papel fundamental para um crescimento saudável e vivência harmônica das crianças, tanto quanto para a qualidade do desenvolvimento humano integral. Categoriza o lúdico como transgressor, afirmando seu poder para desafiar o sistema escolar em benefício dos alunos.

Carmo Júnior (1995, p. 17) também colabora com o tema, enriquecendo o valor do jogo na educação corporal, que segundo ele, exige a permissão ao jogo e, constitui fator fundamental para refazer os laços afetivos com a natureza, denotando a sua importância no processo de educação ambiental; para ele é através do jogo que “o homem se forma abraçado com a natureza, realizando sua humanidade no encontro com os outros elementos dessa natureza”.

Pode-se considerar também, que, por meio da atividade lúdica, a qual promove integração e

troca de papéis, a criança compreende a perspectiva do outro sujeito, o que estimula a solidariedade e a cooperação. Nesse sentido os jogos cooperativos têm sido um instrumento muito utilizado por alguns educadores, com o intuito de desenvolver estas qualidades nos sujeitos.

Cortez (1996) indica que esses são importantes instrumentos no processo educacional, tanto no desenvolvimento intelectual quanto nos aspectos físico e emocional, favorecendo uma consciência social, crítica, criativa, solidária e democrática. Outro fator positivo apontado pela mesma autora diz respeito à possibilidade de fortalecimento do caráter e da personalidade, além da promoção do respeito, da compreensão e integração, fatores que favorecem o desenvolvimento do senso de coletividade e socialização, bases para uma nova visão dos valores.

Lorenzetto (2001) corrobora estas idéias, afirmando que alguns tipos de jogos, como é o caso dos jogos cooperativos, promovem maior comunicação, troca de idéias, sentimentos positivos, autonomia e aprendizagem.

Segundo Schwartz (1999), tanto o jogo quanto a arte possuem atributos de grande importância no processo educacional: ambos estimulam o potencial criativo, possibilitando a criação e elaboração de novos esquemas de significação e de interpretação dos valores culturais, podendo também interferir na sua transformação.

Estes elementos também possibilitam o desprendimento temporário ou o afastamento da realidade, favorecendo a imaginação e a transcendência, promovendo experiências prazerosas, que possibilitam elevar o nível do desempenho e contribuem para o repensar dos diferentes valores e de outras culturas. Essa possibilidade de imersão temporária também favorece a criação e a emoção.

O jogo e a arte, segundo a mesma autora, são importantes na construção do ser humano integral, redefinindo a relação homem-mundo, pois proporcionam experiências de resolução de problemas, favorecem uma aprendizagem mais efetiva, promovem interação social, a quebra de padrões do cotidiano, a intuição, o aumento da receptividade, da sensibilidade e do humor, a capacidade de recreação mais espontânea e a

autoconfiança, que facilitam a apreensão da cultura e incorporação de novos significados, Todos estes atributos, do jogo e da arte, são de destaque especial dentro do processo educacional, merecendo receber a devida atenção dos educadores.

Sobre o papel relevante da arte, Ribeiro (1998) presta sua contribuição, salientando que todas as formas de arte instigam e aprimoram os sentidos, possibilitam a reflexão e expressão de idéias e sentimentos, estimulam a observação do ambiente, o que favorece o desenvolvimento da atenção e percepção dos indivíduos, que se tornam mais sensíveis às manifestações da natureza e detalhes à sua volta. Acrescenta, ainda, que esta, também desenvolve e conserva a conduta lúdica, mais um ponto comum entre as temáticas.

Duarte Júnior (1986) argumenta que a arte favorece o autoconhecimento, ao promover oportunidades em que os indivíduos dedicam maior atenção aos próprios sentimentos e à maneira como estes se dão, o que também é válido no sentido de educar e desenvolver os sentimentos. O autor chama a atenção, ainda, para outro benefício da arte, afirmando que esta é um convite à imaginação, que permite andar sobre as nuvens e ampliar os horizontes, criando novos mundos, novos sentidos e novas formas de estar no mundo, fundindo-se em sonhos e projetos de transformação do mundo. Segundo Duarte Júnior são as utopias que constroem o mundo humano; e ele ainda atribui à arte o poder de fazer o homem perceber como a sociedade se encontra distante de um estado de equilíbrio estético e lúdico.

Segundo Schwartz (1999), a valorização dos elementos do prazer, da afetividade e da emoção, encontrados nas dimensões estética e lúdica, estimula a formação de indivíduos construtores ativos de suas culturas, ao invés de meros espectadores passivos, retratando aí a importância destes elementos na formação de reais cidadãos, responsabilidade máxima da escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos pressupostos levantados na literatura, pode-se inferir que o jogo e a arte possibilitam ao corpo impressões, vivências e experimentação de diversas e variadas situações

que representam as oportunidades de vida; e é por meio dessas impressões e sensações significativas que o homem aprende e conhece, para então construir e transformar a si e ao mundo, conscientemente, pois o jogo e a arte o tornam sábio.

Nesse sentido, a utilização dos recursos propostos pelas atividades artísticas e lúdicas favorece a descoberta do meio físico e social, garantindo liberdade de ação e reflexão, manipulação, experimentação e modificação, tendo-se em vista que elas valorizam a iniciativa, delegando autonomia aos sujeitos.

Devido a todas essas atribuições que a arte e o jogo preservam é que se deve considerar a (re)inserção e uma nova valorização dos elementos estéticos e lúdicos no processo de ensino/aprendizagem, como medida urgente e imprescindível para a promoção e garantia da qualidade na educação.

Entretanto, é preciso que os educadores estejam atentos diante de uma importante questão argumentada por Chaurra (1994), segundo a qual ninguém ensina ninguém a recrear-se se não houver disposição e motivação para a aprendizagem, acrescentando que a ação de ensinar é diretiva e vai em contraposição à espontaneidade presente nas atividades recreativas.

Por outro lado, Froebel (*apud* ANGOTTI, 1994), educador que discutia a suposta dicotomia entre o jogo, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, e a orientação do professor, acreditava que a espontaneidade pode coexistir harmoniosamente com a direção do educador.

Angotti (1994, p. 11) explica que havia uma “disciplina de desenvolvimento”, onde o professor orienta e estimula a criança para a prática da atividade espontânea, precedida da repetição e treino de uma atividade determinada, para, finalmente, promover produtos criativos e originais - afinal, o grande valor do jogo está na capacidade das crianças expressarem as próprias decisões.

Kergomard (1906 *apud* CORTEZ, 1996) afirma que a relação harmônica entre jogo espontâneo e ensino/aprendizagem revela a compreensão da pedagogia como promotora do ser integral, rompendo as barreiras da mera instrução.

É importante destacar que a preocupação com a recreação infantil no ambiente escolar tem caminhado no sentido de desenvolver

técnicas que garantam uma aprendizagem menos rígida, na qual a criança seja protagonista do processo de aprendizagem, diluindo a atual prática, em que ela é simples receptora dos programas e eventos elaborados pelo professor, os quais são atualmente desprovidos de objetos, necessidades e interesses das crianças.

Reiterando as idéias de Chaurra (1994), é necessário adotar-se uma proposta construtivista e humana de recreação infantil como orientadora do processo de ensino/aprendizagem.

Torna-se premente focalizar a atenção na necessidade de mudanças de valores e atitudes relativas aos conteúdos difundidos nos cursos de formação dos profissionais do ensino, para que estes possam interferir positiva e sensivelmente, aceitando sem discriminação os aspectos lúdicos e criativos no processo, em busca de ampliar as possibilidades de alcançar a tão almejada consciência necessidade da educação ambiental.

GAMES AND ARTS AS STRATEGIES FOR ENVIRONMENTAL EDUCATION IN SCHOOL CONTEXT

ABSTRACT

The present qualitative study aimed at contributing for the reflection on the Environmental Education process in school context, focusing the importance of aesthetic and playfull elements as sensitizing and awareness factors, considering their positive influence on favoring a possible change in values and attitudes, and stimulating the diffusion of conservationists and more human postures.

Key words: Art. Play. Environmental Education and School.

REFERÊNCIAS

ANGOTTI, M. **O trabalho docente na pré – escola:** revisando teorias, descortinando práticas. São Paulo: Pioneira, 1994.

ANTONIO FILHO, F. D. A hipótese de Gaia: repensando os paradigmas para a nossa sobrevivência no 3º milênio, 1ª parte. **Gazeta do Rio Pardo**, São José do Rio Pardo, 29 jun. 1996. *Cultura & Variedades*, p. C1.

_____. A hipótese de Gaia: repensando os paradigmas para a nossa sobrevivência no 3º milênio, 2ª parte. **Gazeta do Rio Pardo**, São José do Rio Pardo, 6 jul. 1996. *Cultura & Variedades*, p. C1.

_____. A hipótese de Gaia: repensando os paradigmas para a nossa sobrevivência no 3º milênio, 3ª parte. **Gazeta do Rio Pardo**, São José do Rio Pardo, 13 jul. 1996. *Cultura & Variedades*, p. C1.

CARMO JÚNIOR, W. A brincadeira de corpo e alma numa escola sem fim: reflexões sobre o belo e o lúdico no ato de aprender. **Motriz**, Rio Claro, v. 1, n. 1, p. 15-24, jun. 1995.

CHAURRA, J. T. Recreación infantil: una propuesta constructivista. **Educación Física**, Chile, n. 233, p. 15-18, 1994.

CORTEZ, R. N. C. Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola. **Motriz**, Rio Claro, v. 2, n. 1, p. 1-9, jun. 1996.

DUARTE JÚNIOR, J. F. **Por que arte educação?** 3. ed. Campinas: Papirus, 1986.

DUARTE JUNIOR, J. F. **Fundamentos estéticos da educação.** 2. ed. Campinas: Papirus, 1988.

FREIRE, P. **Ação cultural para a liberdade.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

GALVÃO, Z. Educação Física no contexto escolar: transformação pelo movimento. **Motriz**, Rio Claro, v. 1, n. 2, p. 102-106, dez. 1995.

LORENZETTO, L. A. A coragem de brincar. **Motriz**, v. 17, n. 1, p. 53-56, jan./jun. 2001.

RIBEIRO, I. C. **Ecologia de corpo&alma e transdisciplinaridade em educação ambiental.** 1998. 177 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade)- Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 1998.

SCHWARTZ, G. M. A arte no contexto da Educação Física. **Motriz**, Rio Claro, v. 5, n. 1, p. 49-52, jun. 1999.

SILVA, A. M. A dominação da natureza: o intento do ser humano. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 18, n. 2, p. 119-125, jan. 1997.

Recebido em Junho de 2002
Revisado em Outubro de 2002
Aceito em Novembro de 2002

Endereço para correspondência: Gisele Maria Schwartz, Departamento de Educação Física, Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Av 24-A, 1515, Bela Vista, CEP: 13 506-900 – Rio Claro, S.P., Brasil. E-mail: schwartz@rc.unesp.com.br