

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL: A ARTE DE CATIVAR PARA AS DESCOBERTAS QUE MUDARÃO NOSSA PERCEPÇÃO DE MUNDO

Patrícia Vianna Bohrer¹, Alexandre José Diehl Krob², Julia Rovená Witt³, Renata Caron Viero⁴,
Luana Osório Frantz³

xankrob@curicaca.org.br, paboherer@curicaca.org.br, curicaca@curicaca.org.br

Oficina: MATERIALES DIDÁCTICOS Y EXPERIENCIAS LÚDICAS COMO RECURSO
EDUCATIVO PARA LA EDUCACIÓN AMBIENTAL

Resumo:

A Ação Cultural de Criação Saberes e Fazeres da Mata Atlântica, metodologia própria do Instituto Curicaca para a educação ambiental e patrimonial, está fundamentada nos jogos, brincadeiras, instrumentos pedagógicos interativos e na mediação, cuidadosamente preparados para cada tema gerador e local onde os encontros com as escolas acontecem. Este conjunto é planejado para suprir as necessidades das três fases progressivas dentro de cada encontro, de motivação, integração e concentração; de sensibilização e experimentação; e de reflexão e proposição. Surgem a partir da criatividade dos técnicos envolvidos na Ação, apoiando-se em brincadeiras populares, dinâmicas de grupo dos Jogos Cooperativos, danças de roda, “vivências na natureza”, que são praticados ou adaptados conforme as necessidades de cada encontro. Tem sido imensa a satisfação dos alunos nas vivências da Ação e a replicação que as crianças fazem nas escolas das dinâmicas que experimentam conosco é um indicador do sucesso deste trabalho.

Introdução:

A Ação Cultural Saberes e Fazeres da Mata Atlântica, programa de educação ambiental da ONG Curicaca e que é desenvolvida em Unidades de Conservação localizadas no litoral norte do Estado do Rio Grande do Sul, Brasil, tem nos jogos, brincadeiras e vivências na natureza um de seus principais alicerces. Através deles é desenvolvido o conhecimento, a sensibilidade, a expressão e a percepção crítica das crianças e adolescentes que freqüentam os encontros educativos. Nesse processo os mediadores ambientais têm um papel fundamental ao provocar e estimular a reflexão dos alunos e professores que participam dos encontros temáticos semestrais.

Contexto:

¹ Artista plástica, Coordenadora de Educação Ambiental e Cultura do Instituto Curicaca: <http://www.curicaca.org.br>

² Agrônomo, Coordenador Técnico do Instituto Curicaca

³ Bióloga, educadora ambiental do Instituto Curicaca

⁴ Estudante de biologia, estagiária em educação ambiental no Instituto Curicaca

Os jogos e brincadeiras que apresentamos nesse trabalho vêm sendo preparados e aplicados no âmbito da Ação Cultural de Criação Saberes e Fazeres da Mata Atlântica, processo educativo complementar ao currículo de escolas públicas que é mantido desde 2005 pelo Instituto Curicaca e seus parceiros na região de Itapeva, Litoral Norte do Rio Grande do Sul, Brasil.

Esta Ação Cultural de Criação está apoiada em uma forte rede de cooperação. Atualmente abrange 5 municípios e prefeituras, 18 escolas públicas, cerca de 40 professores e 450 crianças, suas famílias e um bom número de parceiros privados e governamentais. As crianças e os professores têm participado de forma continuada. Há alunos que iniciaram na quinta série do ensino fundamental e terminaram ao ingressar no ensino médio. Os encontros semestrais planejados ocorrem em Unidades de Conservação públicas e em espaços da comunidade, apoiados em um amplo conjunto de materiais pedagógicos interativos e de dinâmicas específicas.

Metodologia:

Tudo começa no planejamento de cada módulo semestral. Após escolhido o tema gerador e as linhas de abordagem dentro do tema, são iniciadas as pesquisas de conteúdo. As informações levantadas servirão de apoio técnico aos mediadores, de subsídios à ação educativa com professores e como orientação ao processo criativo de preparação dos jogos e brincadeiras a serem utilizados.

Os encontros seguem uma ordem seqüencial das atividades apoiada no autor Joseph Cornell. Numa releitura de suas categorias, os dividimos em três momentos ou fases: de motivação, integração e concentração; de sensibilização e experimentação; e de reflexão e proposição. Os instrumentos pedagógicos planejados e confeccionados, bem como os jogos e brincadeiras criados e adaptados estão diretamente vinculados aos objetivos de cada uma das fases do encontro.

Tempo total do encontro

Fase 1 (10-20%)	Fase 2 (70-75%)	Fase 3 (10-15%)
MOTIVAÇÃO, INTEGRAÇÃO, CONCENTRAÇÃO	SENSIBILIZAÇÃO, EXPERIMENTAÇÃO, COGNIÇÃO	REFLEXÃO, PROPOSIÇÃO

Atividades de motivação, integração e concentração:

Em um primeiro momento, para o qual dedicamos até 20% do tempo disponível, são realizadas atividades para integração do grupo, motivação e concentração para as futuras experiências de sensibilização que serão desenvolvidas em meio à trilha ecológica. Iniciam logo após o recebimento do grupo no local do encontro. Tem por finalidade motivar as crianças e

adolescentes a participarem do evento. Além de “quebrar o gelo”, as dinâmicas escolhidas buscam ampliar a expectativa e o entusiasmo do grupo, devendo ser especialmente divertidas. A seqüência de atividades cuida para que o ritmo vá diminuindo, sendo inicialmente mais movimentadas e gradativamente mais calmas e exigentes em concentração, deixando o grupo preparado para a próxima fase. É também o momento de promover uma maior integração do grupo, harmonizando-o para estabelecer os acordos e as atividades que em seguida exigirão, por exemplo, cooperação e confiança, aspecto que também é determinante na escolha das dinâmicas.

As fontes para a escolha de atividades são as brincadeiras populares, as dinâmicas de grupo dos Jogos Cooperativos, as danças de roda, as vivências na natureza de Joseph Cornell da categoria de “despertar o entusiasmo”.

Exemplos de atividades utilizadas:

- ... Brincadeiras de pega-pega – São atividades intensas, de bastante correria, que agitam muito as crianças e as colocam no “espírito das brincadeiras”. Busca-se resgatar a cultura do brincar pela importância que ela tem por si, deixando aflorar o impulso lúdico nato das crianças. São escolhidos espaços abertos e sem obstáculos para a sua realização e utilizadas desde as brincadeiras dos avós até as criadas por nós ou fruto de uma pesquisa da cultura atual. Procuramos escolher aquelas atividades que apresentam vínculos com o conteúdo ou adaptá-las com outro enredo e/ou nomes para que de forma subjetiva a criança vá entrando no conteúdo do encontro. Por exemplo, para trabalharmos a biodiversidade das lagoas costeiras utilizamos a brincadeira “circulo de fogo”, mas pedindo as crianças que mencionem animais associados a este ambiente. Para trabalharmos a cadeia alimentar e as interações ecológicas, podemos incluir nesta fase a brincadeira “morcego-mariposa” descrita pelo Joseph Cornell. Ao pretender desmistificar a cultura de extermínio das cobras em um ambiente onde ocorrem espécies ameaçadas de extinção, podemos adotar a brincadeira “pega o rabo da cobra”.
- ... Danças de roda – A intensidade da atividade é determinada pelo ritmo e o canto escolhido, incluindo elementos das danças circulares. Servem tanto para crianças como adolescentes. Desenvolvem a coordenação harmônica e a atenção. Funcionam também como um instrumento de integração quando o mediador orienta entre os participantes a posição das mãos para um contato de troca de energia e orienta a movimentação concêntrica e excêntrica na qual o grupo quase se toca no centro da roda realizando a troca de olhares. Os cantos podem ser escolhidos para enfatizar o contato com a natureza, o sentido de cuidado e de responsabilidade para com o meio, o que geralmente está associado às danças tribais.
- ... Brincadeiras de ritmo e imitação – Geralmente em roda, utilizam o próprio corpo para a produção de sons rítmicos ou para imitar os gestos e movimentos feitos pelo mediador.

Podem ser bastante intensas ou mais calmas. São bastante divertidas e permitem ao mediador ir conduzindo o grupo para um estado mais concentrado. Geralmente são utilizadas no final da primeira fase, harmonizando as batidas do coração e a respiração para um estado mais adequado à imersão na fase de sensibilização e experimentação. Em alguns casos utilizamos brincadeiras populares com as quais uma parte das crianças já tem afinidade, como por exemplo, o “aram-sam-sam” que fortalecem o espírito de grupo e o bom humor. Outras vezes, podemos escolher uma brincadeira de observação e imitação – “elefante voa” –, adaptada para vincular animais e plantas existentes na região ao ato de voar e, assim, citando inúmeras espécies da biodiversidade. Muitas dessas atividades tem origem nos Jogos Cooperativos, como atividades nas quais as pessoas correm pequenos riscos de se exporem ao trocarem o passo ou ritmo das mãos, divertindo-se com o próprio erro e desenvolvendo uma certa despreocupação positiva com o fracasso e sucesso em si mesmos.

... Exercícios respiratórios, de equilíbrio e movimentos da Yoga – Em outras situações são aplicados exercícios respiratórios simples da Yoga que podem promover tranquilidade, equilíbrio ou energizar conforme a necessidade do grupo identificada pelo mediador. Algumas posições corporais, “ásanas” ou os gestos simbólicos das mãos, “mudrás” também são aplicados buscando a união do corpo com a natureza em momentos que exigem maior concentração e receptividade do grupo para os próximos passos do encontro. Como sabemos que o equilíbrio da mente está diretamente ligado ao equilíbrio do corpo, posições e brincadeiras de equilíbrio também são muito eficazes para ajudar na concentração das crianças.

Atividades de sensibilização, experimentação e cognição:

Os momentos de sensibilização são proporcionados através de atividades lúdicas e experimentais realizadas com brincadeiras, jogos e vivências na natureza, sempre buscando explorar os sentidos do tato, da visão, da audição e do olfato. Acontecem na segunda fase do encontro, para as quais dedicamos no mínimo 70% do tempo do encontro, estando mais intimamente relacionadas ao tema gerador. Ocorrem geralmente ao longo da trilha ecológica, na qual é preciso encontrar e planejar a ocupação dos espaços mais adequados para cada atividade.

O mediador deve ter cuidado para não lançar as crianças e adolescentes na fase 2 em um estado de elevado euforia e agitação, o que poderá trazer grandes dificuldades no aproveitamento das experimentações previstas e um bloqueio nas capacidades sensitivas. Por isso, caso sinta necessário, deve dispor de algumas atividades de concentração do grupo para serem aplicadas a qualquer momento durante esta fase do encontro.

Exemplos de atividades utilizadas:

- ... Exploração dos sentidos: são exploradas atividades que estimulam o tato, o olfato, a visão, a audição o paladar e mesmo a intuição, como no sentido de orientação. As atividades “caminhada cega”, “máquina fotográfica”, “trilha de surpresas”, “janelas da terra”, “sons” e “encontre a árvore” são alguns exemplos. Na brincadeira “encontre a árvore” o mediador organiza a turma em pares e em cada dupla uma criança deve conduzir a outra vendada, ajudando-a a conhecer uma árvore próxima, examinando-a sensitivamente com as mãos, o rosto, o olfato, percebendo seu tamanho, formas, líquens e outros elementos. Ao final da investigação, de volta ao ponto inicial as vendas são retiradas dos olhos das crianças que devem procurar aonde está a “sua” árvore. Procura-se assim estimular a percepção do meio de uma forma que é muito física, mas ligada a emoção e a imaginação, ao encantamento, ao prazer corporal e estético e fortalecendo os vínculos com a natureza como uma necessidade do ser humano. Atividades de expressão pela arte e pelo corpo também podem entrar nesse campo como uma forma mais elaborada de exploração do “olhar” e de vivência e identificação com elementos da natureza.
- ... Painéis interativos – São utilizados como o principal veículo de apresentação de conteúdo informativo na Ação Cultural ao qual estão associadas diversas estratégias para promover a interatividade das crianças e adolescentes. Constituem hoje um vasto acervo da ONG Curicaca, que muitas vezes é apresentado também em eventos da comunidade. A melhor compreensão do processo de elaboração está descrito mais adiante neste trabalho.
- ... Jogos pedagógicos – São uma forma complementar de apresentação do conteúdo informativo, sendo produzidos em menor número que os painéis, mas em muitos casos oferecendo grande trabalho no seu planejamento e montagem. Podem ser do tipo tabuleiro, instalações, quebra-cabeças, entre outros, dependendo do tipo de demanda criativa que o tema gerador oferece. Complementam o acervo e podem ser melhor compreendidos pela descrição mais detalhada a seguir.

Atividades de reflexão e proposição críticas:

Ao final do encontro são desenvolvidas atividades reflexivas que buscam avaliar a percepção dos alunos frente às atividades propostas e provocar posturas críticas e pró-ativas frente às questões ambientais. Utilizamos no mínimo 10% do tempo para esta fase, mas geralmente é a que sofre maior pressão caso haja algum atraso nas demais fases. O que remete a um grande cuidado dos mediadores no controle do tempo planejado para cada grupo de atividades.

- ... O grupo é levado pelo mediador a compartilhar suas vivências individuais durante os momentos anteriores do encontro e a refletirem coletivamente sobre o que está sendo colocado. É um momento de avaliação do encontro em si e de auto-avaliação de cada participante e do grupo, percebendo-se melhor o significado das atitudes durante o encontro,

os aprendizados e desafios. Nessa avaliação percebe-se o que se pode levar como reflexão para a vida cotidiana a partir das vivências realizadas no encontro. É estimulado que se estabeleça uma atmosfera pró-ativa, onde os participantes sugerem formas de atuação sobre as causas dos conflitos ambientais, sociais e culturais enfocados, destacando as capacidades individuais e coletivas existentes entre eles. A reflexão é dirigida para aqueles assuntos que foram escolhidos como foco do encontro, com a definição de mudanças possíveis para a transformação da realidade. Inclui também dinâmicas de conexão com a energia do universo, recarregando-se as baterias para a retomada das atividades cotidianas nos seus municípios de origem. A reflexão é feita geralmente em roda, sentados à sombra das árvores, com o auxílio de elementos como a “garrafa mágica” para que todos tenham oportunidade de falar. Podem ser realizadas produções coletivas como a combinação de frases ou desenhos, uma dança circular que trabalhe a força do coletivo ou ainda a produção individual de algo especial para ser entregue aos pais.

Painéis interativos e jogos

Para proporcionar uma maior compreensão e interesse dos alunos aos conteúdos abordados são confeccionados para todos os módulos painéis interativos e jogos. Dessa maneira, conseguimos trabalhar os conteúdos de uma forma prazerosa e atrativa às crianças, com desenhos grandes e coloridos produzidos no Curicaca. Em sala de aula, geralmente, são desenvolvidas aulas de forma expositiva, onde o aluno não é convidado a participar das dinâmicas, atuando apenas como espectador. Em nossos encontros, em meio à natureza e com a utilização de painéis e jogos, o aluno é convidado a participar de forma ativa e instigado a contribuir com suas experiências de vida, conseguindo relacionar o conteúdo com o seu cotidiano.

O Painel Interativo é um instrumento que serve para introduzir o conteúdo, que nele é apresentado de forma bem sintética. Pode ser auto-interpretado pelas crianças e adolescentes, mas fundamentalmente adota uma estratégia de atração da atenção e estímulo a participação, tendo sua eficácia muito aumentada pelo trabalho do mediador, que domina o conteúdo com profundidade. Os mecanismos de interatividade são diversos, criados a partir da observação de instrumentos pedagógicos utilizados em museus contemporâneos de alta tecnologia, mas sempre seguindo os pressupostos da simplicidade, baixo custo e efetividade. São utilizadas peças magnéticas, quebra-cabeças, dominós, adivinhações, inter-relações entre textos e imagens, dinâmicas com dados e cartas, peças giratórias, desafios para descoberta de significados, textos cifrados, entre outros. Adotou-se um tamanho padrão para que o transporte e a montagem sejam facilitados e são confeccionados em lona vinílica para que possam ser desmontados e enrolados. As peças assessórias são adaptações de produtos existentes em ferragens, casas de acessórios, armazéns, papelarias, etc.

Para o módulo em que se trabalhou o tema “Áreas de Preservação Permanente”, por exemplo, foi confeccionado um painel interativo no qual apresentamos um perfil com o gradiente de ecossistemas da região. Nesse painel, os alunos identificavam as áreas de preservação permanente e fixavam, ao longo desse gradiente, pequenas placas contendo a representação das diferentes áreas de preservação. Além destas, haviam placas com “situações problemas” envolvendo essas áreas. Os mediadores, então, utilizavam-se dessas placas para contar uma estória com fantoches, com personagens que viviam situações de resolução de conflitos em relação a essas áreas. Conforme a localização geográfica da escola com a qual estávamos trabalhando, buscávamos fazer uma maior contextualização com as áreas de preservação e conflitos que estivessem próximas ao colégio.

Para o módulo em que foi trabalhado o tema “Arqueologia e Antropologia”, foi produzido um painel que explorava a pintura corporal apresentando a simbologia das tribos indígenas locais, fazendo relação com outras culturas e a tatuagem contemporânea. Os alunos, através de um jogo de “dominó”, relacionavam as imagens simbólicas utilizada pelos indígenas com os desenhos dos animais e plantas que lhes deram origem. O peixe traíra com um trançado que simboliza suas escamas. A ave saracura com a marca deixada por sua pegada. Diversas fotografias de tribos asiáticas, africanas, norte-americanas e brasileiras mostravam a incrível beleza das pinturas corporais, a partir das quais o mediador propunha às crianças e adolescentes utilizarem tintas nas cores vermelho, branco e preto, vinculadas aos pigmentos naturais da região, para então pintarem-se em duplas.

Para o módulo em que foi trabalhado o tema “corredores ecológicos”, um dos painéis produzidos apresentava a importância de mantermos remanescentes de ambientes naturais para que os animais possam circular entre Unidades de Conservação da natureza e ecossistemas não protegidos. O conceito apresentado no texto síntese era reforçado por meio de uma adaptação do “jogo da velha”, cujas regras estavam apresentadas no painel. As crianças eram divididas em grupos de quatro indivíduos. Um deles representaria os palmiteiros e outro as figueiras. Utilizando a expressão corporal cada equipe ia posicionando-se nas quadrículas demarcadas no chão com anéis de mangueiras plásticas. Quando uma equipe conseguia fechar uma seqüência, simbolizava a criação de um corredor ecológico, com palmiteiros ou figueiras, através do qual podiam carregar um filhotinho de onça inflável até a sua mãe onça inflável que estava do outro lado.

Jogos pedagógicos

Além dos painéis, todos os módulos apresentam jogos pedagógicos elaboradas especialmente para a interação das crianças com o tema gerador. O jogo é uma estratégia de atrair o interesse dos alunos, já que através do brinquedo a criança elabora a sua realidade. São diversas as formas e materiais utilizados. Os jogos de tabuleiro, por exemplo, são uma tipologia

bastante explorada. Alguns são portáteis, confeccionados sobre pranchas metálicas com peças magnéticas. Outros integram os painéis interativos, como se fossem tabuleiros verticais, novamente utilizando peças magnéticas ou encaixes. Há ainda os jogos em que o tabuleiro é do tamanho das crianças, instalado no terreno de forma definitiva e as pessoas são as peças que se locomovem ao longo das quadrículas. Deste tipo também há tabuleiros flexíveis que podem ser transportados para qualquer lugar e utilizam bonecos infláveis ou de pelúcia.

Para o módulo “patrimônio natural” foi confeccionado um jogo de tabuleiro, no qual trabalhávamos a conduta consciente dos alunos em algumas situações: quando se pratica esportes na natureza, a relação com a flora e fauna nativas, quando se visita uma Unidade de Conservação e no nosso dia-a-dia. Para esse jogo foram pintados números e imagens em blocos de concreto. As peças eram os próprios alunos que caminhavam nos blocos, seguindo a orientação de um dado. As imagens remetiam a situações de comportamento adequado ou inadequado e assim o aluno prosseguia ou regredia no tabuleiro. Os mediadores acompanhavam os grupos com o papel de contribuir com informações e instigar os alunos na discussão sobre as situações apresentadas no jogo, buscando (re)construir uma conduta consciente.

Para o módulo “reserva legal” foi desenvolvido um jogo em que os alunos eram divididos em grupos e tinham que organizar propriedades rurais. Estas estavam desenhadas sobre placas metalizadas que ao serem justapostas representavam uma microbacia hidrográfica. Utilizavam-se figuras magnéticas que representavam diferentes formas de usos e ocupação da propriedade, como criação de gado, pomar, horta, lavoura, açude, galinheiro, galpão rural. Cabia aos alunos planejarem e organizarem suas propriedades, dispondo os diferentes elementos da maneira que julgassem mais adequada. Após esse momento, os pequenos grupos uniam suas placas e conversavam sobre a área de reserva legal que cada proprietário deve, por lei, destinar à preservação. Explorávamos aspectos relacionados a uma melhor organização das estruturas da propriedade, melhor localização da reserva legal e a importância do planejamento conjunto entre vizinhos, proporcionando a formação de corredores ecológicos.

No módulo “arqueologia”, o jogo tomou a dimensão de uma experiência cognitiva na forma de instalação, simulando as escavações de uma equipe de arqueólogos. O terreno do sítio arqueológico fictício era dividido em quadrículas, exatamente como é feito pelos profissionais. Em cada uma delas enterravam-se peças arqueológicas (cópias), representando as quatro ocupações que houvera na região – pré-histórica, indígena, colonial e contemporânea. As crianças e adolescentes recebiam todo o equipamento que o arqueólogo utiliza e iam removendo a areia até localizarem as peças, que eram cuidadosamente removidas com o auxílio do pincel. Depois, reuniam-se no grande grupo para compartilhar os achados, discutir suas origens e faziam a montagem conjunta de uma cerâmica inglesa a partir dos diversos cacos encontrados.

Mediação:

Embora possamos criar materiais pedagógicos instigantes e de grande atração visual, eles não dispensam a figura do mediador. Mediar é estar no meio, entre a natureza, o conhecimento e as pessoas. É a capacidade de servir de elo, aproximar, compartilhar. É saber explorar as dimensões do afeto, do lúdico, do prazer, e do imaginário, não apenas os aspectos cognitivos e informativos do ambiente e suas problemáticas. Um bom mediador precisa ser provocativo, inquieto, reflexivo, buscando processos de produção de sentido, que no coletivo possam desdobrar-se em muitos outros, e, principalmente, deve ser capaz de levar em conta os saberes dos alunos e professores, levando-os ao encontro de outros saberes-fazer, igualmente ricos, múltiplos, inacabados, provocando o diálogo e servindo como organizador desse conhecimento.

Para que o mediador permita às crianças e adolescentes o melhor aproveitamento possível dos jogos e brincadeiras que fazem parte da cada módulo, destacamos quatro capacidades potenciais.

Capacidade de ser receptivo, estimulando no grupo essa capacidade, dando o tempo necessário para as percepções e observações. Estimulando o silêncio e aprendendo a escutar a natureza, chamando a atenção para o que ocorre no ambiente. Não se prendendo somente ao sentido da visão que é tão explorado no nosso dia a dia, mas procurando estar atento e percebendo os lugares com todos os sentidos, o tato, o olfato, a audição, a visão, o paladar, a intuição. Ao estar sintonizado pode perceber muitas coisas interessantes e inesperadas e aproveitá-las na mediação. Esses momentos devem ser aproveitados como oportunidades de aprendizado e de reflexão com o grupo. Experiências diretas geralmente ficam gravadas na memória dos alunos.

Capacidade de provocar, estimulando a curiosidade, a investigação, a interpretação e a descoberta de significados. Não se preocupando tanto com discursos informativos, em não saber o nome de todas as coisas, mas com os significados que são provocados na relação de cada um com a natureza. Explicações apenas teóricas e racionais não têm tanta ressonância quanto as nossas experiências pessoais com os temas e os lugares, por isso é importante incorporar os sentidos pessoais às leituras do ambiente. As informações são preciosas, mas não podem ser colocadas como a única leitura da natureza. É necessário compartilhar os pensamentos e sentimentos, valorizar os sentimentos e pensamentos dos alunos. Provocando o diálogo, cada experiência pessoal poderá acrescentar novos modos de perceber a realidade. As crianças devem poder perceber que suas descobertas são interessantes para todos. É importante estar aberto para as leituras do grupo.

Capacidade de se divertir, aproveitando os momentos de prazer, de contato com a natureza e de diversão como únicos. Estimulando a ludicidade, a criatividade, a descontração. Planejando as brincadeiras, adaptando-as aos temas abordados de forma coerentes com as diferentes faixas

etárias. As pessoas se mostram mais abertas para aprender num clima de alegria e de entusiasmo. Permitamo-nos divertir.

Capacidade de articular, fazendo conexões com outras áreas do conhecimento, com o passado, com os saberes dos alunos, seus familiares e outras pessoas da comunidade, valorizando as manifestações da cultura e a transmissão de práticas cotidianas ambientalmente sustentáveis. Aproximando, apropriando e articulando as experiências vividas na ação cultural com os temas desenvolvidos em sala de aula, repercutindo-as e dando continuidade aos aprendizados. Estimulando a reflexão e a proposição de ações na escola, no bairro, na sala de aula. Vivências com situações concretas e articuladas facilitam a assimilação de conceitos e a mudança de atitudes.

Conclusão:

Brincar é ao mesmo tempo uma forma de resgatar valores, de comunicar, de desenvolver aprendizagens, criatividade e convivência solidária. Assim como a arte, é uma das linguagens mais expressivas e simbólicas do ser humano. Possui um potencial de cura quando recupera a nossa capacidade de sentir prazer na vida, sem necessidades externas, do consumo ou da competitividade excessiva. Na Ação Cultural procura-se explorar ao máximo o potencial do brinquedo em atividades muito diversas, levando em conta que o brinquedo é muito mais do que um instrumento de desenvolvimento de aprendizagens. Estar em um ambiente natural realizando atividades lúdicas que trabalham criatividade, sensibilização, percepção e relação dos seres vivos na natureza são ferramentas fundamentais para (re)construir uma relação ser humano - natureza no pensamento das crianças. Mas para que isso ocorra é preciso, primeiro lugar, reconhecer a criança como sujeito. Nesse processo, alunos, professores e mediadores estão trocando idéias, vivências e construindo um conhecimento comum.

Bibliografia:

BROICH, Josef. **Jogos para crianças: mais de cem brincadeiras com movimento, tensão e ação**. São Paulo: Editora Loyola, 3ª ed., 1996, 110 p.

BROTTO, F.O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. São Paulo: Editora CEPEUSP, 1995.

CORNELL, Joseph. **Brincar e aprender com a natureza: um guia sobre a natureza para pais e professores**. Tradução de Maria Emília de Oliveira. São Paulo: Companhia Melhoramentos: Editora SENAC São Paulo, 1ª ed., 1996.

_____. **Vivências com a natureza: guia de atividades para pais e educadores.** Tradução de Arianne Brinezi, Cláudia Nardi, Júlia Dojas, Rita Mendonça. São Paulo: Aquariana, 2005.