

JOGOS E DINÂMICAS PEDAGÓGICOS PARA A DIFUSÃO DO CONHECIMENTO SOBRE A MATA ATLÂNTICA

Coordenador: ANDREAS KINDEL

Centro de Ecologia da UFRGS vem há cerca de duas décadas atuando na região de Itapeva, Litoral Norte do Rio Grande do Sul, buscando conhecer a biodiversidade, as dinâmicas ecológicas e os conflitos ambientais. Isso ocorre, principalmente, por meio de pesquisas de graduação e pós-graduação, que geram inúmeros TCCs, dissertações e teses. Em 2003, alguns alunos que pesquisavam na área buscaram a ONG Curicaca com o objetivo de tornar mais acessível à comunidade do entorno do Parque de Itapeva o resultado de suas pesquisas. Em contrapartida, a ONG ressaltou a importância do conhecimento próprio da comunidade, a necessidade de dar visibilidade às suas formas de viver, sentir e pensar e de provocar o diálogo com a comunidade científica, o que poderia gerar novas percepções da realidade e desdobramentos mais significativos para ambos. A Curicaca atua desde 1997 com as populações de entorno das unidades de conservação no domínio da Mata Atlântica no Rio Grande do Sul com o enfoque sistêmico de busca da sustentabilidade para esse ambiente e comunidades locais residentes no entorno das áreas protegidas. Uma das ações contínuas realizadas pela ONG é a Ação Cultural de Criação Saberes e Fazeres da Mata Atlântica, que é um processo de educação ambiental e patrimonial que permeia diversos projetos de conservação da biodiversidade, desenvolvimento sustentável e valorização cultural realizados pela instituição. Um dos destaques dessa metodologia é a produção de instrumentos e dinâmicas lúdicos especialmente projetados para transmitir e facilitar a apreensão dos conhecimentos desenvolvidos em cada eixo temático da ação. Dessa forma, a partir de 2005 a Ação passou a ser desenvolvida numa parceria entre a ONG e o Centro de Ecologia da UFRGS, reforçando o seu papel de difusão do conhecimento científico e popular a respeito da Mata Atlântica junto aos moradores, turistas e veranistas da região de Itapeva (municípios de Torres, Arroio do Sal, Dom Pedro de Alcântara, Mampituba e Morrinhos do Sul). As atividades da Ação Cultural ocorrem vinculadas às Unidades de Conservação. Compreende a instalação de uma estrutura física na forma de painéis e equipamentos interativos à qual se agregam um conjunto de atividades: trilhas interpretativas mediadas; brincadeiras e vivências na natureza; visitas a lugares de valor cultural comunidade; minicursos; encontros de troca de saberes entre a comunidade científica e local; publicação de materiais didático-pedagógicos; organização de espaços e instrumentos de acesso às publicações científicas. Os temas geradores são desenvolvidos a partir

de quatro eixos: biodiversidade, patrimônio natural e Unidades de Conservação da natureza; patrimônio cultural (imaterial e material); economias sustentáveis; e gestão ambiental. Os quatro anos de parceria da Curicaca com o Centro de Ecologia da UFRGS permitiram a construção de diversos materiais didáticos interativos que são utilizados buscando a construção de conhecimento e sensibilização dos participantes das atividades. Estes são criados de acordo com o local e os temas que estão sendo trabalhados. Para a construção dos mesmos, foi fundamental a conexão entre o conhecimento científico, oriundo da Universidade, e a experiência e prática da ONG na construção de materiais pedagógicos que facilitam o aprendizado, através de experimentações lúdicas e prazerosas. São materiais que buscam agregar os mais diversos métodos de aprendizagem, valorizando a expressão corporal, as experiências artísticas, os jogos cooperativos, entre outros. Até o momento, já foram construídos 24 jogos, um acervo amplo, que pode servir de subsídio para atividades educativas realizadas em diversos contextos e por outras instituições que atuam de forma semelhante, inclusive no âmbito da extensão acadêmica. Dentre estes, encontram-se dinâmicas de integração e sensibilização, jogos de tabuleiro, atividades lúdicas para serem propostas ao longo de trilhas no ambiente natural, instrumentos que favorecem a observação da natureza e a sua apreciação estética, painéis interativos, atividades de expressão corporal e experimentos. Podemos citar como exemplo, o jogo criado para que os participantes da Ação entendessem o que são Reservas Legais e qual seu significado na conservação da biodiversidade. Sua concepção procurou trabalhar simultaneamente o conceito legal, os serviços ambientais decorrentes, seu papel na implantação de corredores ecológicos, as limitações sócio-econômicas à sua aplicação prática e os conceitos complementares de planejamento da propriedade rural e de planejamento integrado da microbacia hidrográfica. Para tal, o jogo de tabuleiro individualizou as propriedades rurais, nas quais pequenos grupos de alunos têm que definir o melhor local para instalar as criações - bovinas, suínas e de aves -, as lavouras e a horta, as instalações rurais, o açudes e o elemento principal, a Reserva Legal. Após o primeiro momento, as placas que simbolizam cada propriedade são justapostas formando a microbacia e o grande grupo discute e altera suas decisões individuais de forma a colaborar com o planejamento maior e coletivo buscando formar corredores ecológicos. A importância da utilização de jogos e atividades interativas e lúdicas para uma maior apreensão e significação dos conteúdos trabalhados nas ações de educação, qualificação e difusão de conhecimento pode ser percebida, especialmente, por meio dos resultados obtidos junto aos participantes da Ação Cultural. Durante a avaliação, ao final de cada encontro tem sido recorrente as crianças referirem-se aos conteúdos transmitidos ou

reforçados pelos jogos. Nos desdobramentos pós-encontro, realizados em sala de aula pelos professores, novamente aparecem os significados dos jogos, citados em redações, ilustrados, repetidos no pátio da escola, compartilhados com colegas que não participaram dos encontros. Dentre as diversas formas pelas quais monitoramos os resultados, nos desenhos pré e pós-atividades alunos remetem a situações em que esses materiais didáticos estavam presentes, fazendo alusões aos conhecimentos e informações trabalhados e apreendidos por meio deles. O monitoramento tem mostrado claramente que os painéis, jogos e dinâmicas contribuem para que as vivências tornem-se ainda mais interessantes e significativas, tanto para alunos quanto para os professores que acompanham e fazem parte da ação cultural. O significado dos jogos pode também ser notado entre os cerca de 40 professores que participam da Ação Cultural. No primeiro semestre de 2008, durante curso de formação de educadores ambientais oferecido a eles pela ONG Curicaca, os participantes apontaram como uma das principais expectativas a vontade de aprender e desenvolver jogos e dinâmicas que pudessem ser realizadas com seus alunos nas escolas. Foi uma oportunidade de detalhar entre eles o significado e funcionamento dos jogos já criados e de desenvolver alguns novos jogos especialmente para reforçar a apreensão de conhecimentos transmitidos durante o curso. Investir no planejamento detalhado de instrumentos e atividades lúdicos que fortaleçam a ação educadora e conscientizadora coloca-se como um aspecto de grande relevância para o alcance do sucesso. É necessário divulgar essa rica experiência e mostrar o material produzido a um maior número de pessoas, colaborando numa troca de experiências entre a comunidade acadêmica e a sociedade na busca de melhores soluções para a difusão do conhecimento e a conscientização social.