



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR LITORAL
PÓS-GRADUAÇÃO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

SOLANGE REIGUEL VIEIRA

**JOGOS COOPERATIVOS, BRINCADEIRAS, DANÇAS CIRCULARES E
ATIVIDADES DE PLANEJAMENTO COLETIVO NA PROMOÇÃO DA EDUCAÇÃO
AMBIENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Educação Ambiental com Ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis da UFPR Litoral.

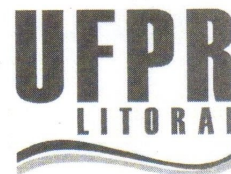
Orientadora: Profa. Dra. Ângela Massumi Katuta

**CURITIBA
2014**



Ministério da Educação
Universidade Federal do Paraná
UFPR Litoral

Curso de Especialização Educação Ambiental com
Ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis



PARECER DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Os membros da Banca Examinadora designada pela Orientadora, Professora Doutora **ANGELA MASSUMI KATUTA**, realizaram em **28/06/2014** a avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da estudante **SOLANGE REIGUEL VIEIRA**, sob o título **"JOGOS COOPERATIVOS, BRINCADEIRAS, DANÇAS CIRCULARES E ATIVIDADES DE PLANEJAMENTO COLETIVO NA PROMOÇÃO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL"**, para obtenção do Título de *Especialista em Educação Ambiental com ênfase em espaços Educadores Sustentáveis* pela Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral, tendo a estudante recebido conceito **"APL"**.

Matinhos, 28 de junho de 2014.

Prof.^a. Dra. ANGELA MASSUMI KATUTA

Prof. MSc. MARCOS DE
VASCONCELLOS GERNET

SOLANGE REIGUEL VIEIRA
Estudante

Conceitos de aprovação
APL = Aprendizagem Plena
AS = Aprendizagem Suficiente

Conceitos de reprovação
APS = Aprendizagem Parcialmente Suficiente
AI = Aprendizagem Insuficiente

SUMÁRIO

1. Apresentação.....	5
2. Objetivo.....	6
3. Justificativa e Fundamentação Teórica.....	6
4. Metodologia.....	12
5. Material Didático-Pedagógico.....	13
5.1 Jogos Cooperativos e Brincadeiras.....	13
5.2 Danças Circulares.....	24
5.3 Atividades de Planejamento Coletivo.....	25
6. Avaliação e Análise Crítica.....	32
7. Considerações Finais.....	33
8. Referências.....	33

RESUMO

A Educação Ambiental (EA) possui potencial para trabalhar a problemática socioambiental na escola e pode ser capaz de estabelecer uma formação crítica com postura ética, política, social e cidadã. Vivemos em uma sociedade capitalista onde o “ter” apresenta-se como mais importante que o “ser”; o individualismo e a competitividade sobressaem à coletividade e a cooperação; e/ou os grandes centros se mostram mais interessantes que o ambiente natural. A sociedade vive no período contemporâneo marcada pelo consumismo que mudou costumes e valores. A maioria dos brinquedos são mecanizados, tecnológicos e digitais, com tendência ao individualismo. É nítida a ausência do brincar, correr e pular com os amigos da escola e do bairro. Se queremos uma mudança na maneira de viver, de forma harmoniosa, solidária, comunitária, com práticas e atitudes sustentáveis, devemos agir neste sentido. Esse trabalho visa explorar o lúdico na sensibilização ambiental, na tomada de decisão, na resolução de problemas socioambientais e na tentativa de romper com a sociabilidade da competição da sociedade capitalista, utilizando-o como ponte para mudança de valores e atitudes em prol da cooperação. Foi produzido um material didático-pedagógico com metodologia da Pedagogia da Cooperação, com jogos cooperativos, brincadeiras, danças circulares e atividades de planejamento coletivo para a promoção da EA crítica. As atividades propostas foram acumuladas historicamente e se fazem presentes em nosso cotidiano. As ferramentas pedagógicas escolhidas possuem potencial para integração da comunidade escolar e promoção de práticas sustentáveis nas escolas, favorecem o desenvolvimento de aprendizagens, a comunicação, a cooperação, a criatividade, a sensibilização, a percepção, a mudança de valores e atitudes. Nesse processo, educandos, educadores e mediadores/coordenadores trocam ideias, vivências e constroem conhecimentos. Espera-se que esse material seja compartilhado, divulgado e que contribua para que professores e educadores ambientais venham utilizá-lo em suas práticas rumo à escola sustentável.

Palavras-chave: problemática socioambiental, prática pedagógica, cooperação, escola.

1. Apresentação

“Que o nosso tempo seja lembrado pelo despertar de uma nova reverência face à vida, pelo compromisso firme de alcançar a sustentabilidade, a intensificação dos esforços pela justiça e pela paz e a alegre celebração da vida” (Carta da Terra, 1992).

A sociedade contemporânea vive um período de transformações aceleradas, fruto do sistema capitalista e os atores sociais estão desafiados a atuar de forma incisiva no enfrentamento dos problemas socioambientais que vem comprometendo a qualidade de vida, as relações e a própria sobrevivência humana.

Frente a essa problemática, “[...] a educação é vista como um dos processos do desenvolvimento humano, responsável pela mudança de mentalidades, bem como pela formação de novas identidades sociais.” (MORALES, 2009, p. 23).

Neste contexto, a Educação Ambiental (EA) constitui-se uma grande potência de ação, para o trabalho com a problemática socioambiental na escola e apresenta-se como mediadora capaz de estabelecer, dependendo da maneira como é construída, uma formação crítica que fortaleça uma postura ética, política, social e cidadã.

Para Sauv  (2005), a EA introduz a ideia de pr xis: a a o est  associada a um processo constante de reflex o cr tica. A educa o para a democracia torna-se essencial, pois   base da educa o para a cidadania.

Essa produ o did tico-pedag gica   resultado de estudos e experi ncias relacionados   minha pr tica pedag gica em EA no Estado do Paran . Com a participa o nesse curso, surgiu a oportunidade de explorar o l dico para desenvolver a sensibiliza o ambiental, a tomada de decis o e a resolu o de problemas socioambientais e tamb m na tentativa de romper com a competi o do jogo da sociedade capitalista, utilizando-o como uma ponte para a mudan a de valores e atitudes em prol da coopera o.

Este material apresenta o potencial dos jogos cooperativos, brincadeiras, dan as circulares e atividades de planejamento coletivo envolvendo todos os atores sociais, para a promo o da EA e contribui o para a constru o de uma escola sustent vel. Espera-se que esse material possa contribuir para que professores e educadores ambientais venham a utilizar esta ferramenta pedag gica para promover a integra o da comunidade escolar e pr ticas sustent veis.

2. Objetivo

Produzir um material didático-pedagógico sobre jogos cooperativos, brincadeiras, danças circulares e atividades de planejamento coletivo para alunos, professores e educadores ambientais.

3. Justificativa e Fundamentação Teórica

A escola, dependendo da forma como se realiza, é um espaço privilegiado para a construção do conhecimento e desempenha uma importante função social de enfrentar os desafios contemporâneos de educar para a sustentabilidade e preparação para a vida.

Os problemas socioambientais estão intimamente relacionados aos aspectos sociais e políticos, não podendo ser dissociados das questões que envolvem o modo de vida das pessoas.

A problemática ambiental não é ideologicamente neutra nem é alheia a interesses econômicos e sociais. Sua gênese dá-se num processo histórico dominado pela expansão do modo de produção capitalista, pelos padrões tecnológicos gerados pela racionalidade econômica guiada pelo propósito de maximizar os lucros em curto prazo, numa ordem econômica mundial marcada pelas desigualdades entre as nações e classes sociais (LEFF, 2002, p. 62).

Vivemos em uma sociedade capitalista onde o “ter” apresenta-se como mais importante que o “ser”; o individualismo e a competitividade sobressaem à coletividade e a cooperação; e/ou os grandes centros se mostram mais interessantes que o ambiente natural, os quais vão além dos limites individuais dos vários atores envolvidos. As crianças e adolescentes vivem no período contemporâneo marcado pelo consumo exagerado, difusão da tecnologia, mudanças de costumes e queda de valores. A maioria dos brinquedos são mecanizados, tecnológicos e digitais, com tendência ao individualismo. É nítida a ausência do brincar, correr e pular com os amigos da escola e do bairro.

No entanto, se queremos uma mudança na maneira de viver, de forma harmoniosa, solidária, comunitária e sustentável, com práticas e atitudes sustentáveis, devemos agir como disseminadores da EA.

Entendem-se por educação ambiental os processos por meio dos quais o

indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade (BRASIL, 1999).

A EA contribui para transformar as relações sociais existentes na “[...] vinculação das ações educativas [...] em processos permanentes de aprendizagem, atuação e construção de conhecimentos adequados à compreensão do ambiente e problemas associados.” (LOUREIRO, 2006, p.31). Porém, deve ser compreendida “[...] não apenas como um instrumento de mudança cultural ou comportamental, mas também como um instrumento de transformação social” (LOUREIRO, p. 12, 2006) propiciando aos sujeitos e a comunidade condições que lhes permitam desenvolver formas alternativas de enfrentar os problemas socioambientais.

Nesse sentido, a EA se insere, “[...] dentro de um processo estratégico que estimula a reconstrução coletiva e a reapropriação subjetiva do saber” (LEFF, 2008, p.105).

Uma forma de fortalecer a EA na escola é criar espaços de debate sobre as questões socioambientais e buscar soluções juntamente com a comunidade escolar a fim de construir espaços educadores sustentáveis, “[...] com intencionalidade pedagógica [...] que contribuem para repensarmos a relação entre os indivíduos e destes com o ambiente [...] e compensam seus impactos com o desenvolvimento de tecnologias apropriadas [...]” (TRAJBER & SATO, 2010 p. 71). Porém, ao se tratar de políticas ambientais só as ações individuais não bastam, precisam abranger a coletividade da sociedade levando em consideração questões mais amplas do modo de produção e elementos políticos envolvidos nas questões ambientais.

Portanto, a definição mais apropriada para espaço educador sustentável é:

Espaço onde as pessoas cuidam das relações que estabelecem uns com os outros, com a natureza e com o ambiente. Esse espaço tem uma intencionalidade deliberada de educar para a sustentabilidade, mantém coerência entre as práticas e posturas e se responsabilizam pelos impactos que geram. Dessa forma buscam compensá-los com tecnologias apropriadas. Eles nos ajudam a aprender, a pensar e a agir para construir o presente e o futuro com criatividade, inclusão, liberdade e respeito às diferenças, aos direitos humanos e ao meio ambiente. Por suas características esses espaços influenciam a todos que por ele circulam e nele convivem e assim, educam por si mesmos. Com isso, tornam-se referência de sustentabilidade para toda a comunidade (BRASIL, 2012).

Nesse processo, a EA é componente essencial nos diversos campos do conhecimento, com o intuito de promovê-la de maneira integrada, interdisciplinar e transversal, focalizando fundamentalmente a relação entre as práticas pedagógicas e o

currículo escolar, que contribuirá para a necessária evolução da escola em um espaço educador sustentável.

Uma escola sustentável é aquela que busca transformar suas atitudes, “[...] reduz seu impacto ambiental e se torna referência de vida sustentável para sua comunidade, ampliando seu escopo de ação para além das salas de aulas” (BORGES, 2011, p. 6).

Porém é importante deixar claro a necessidade urgente da efetivação de políticas públicas para que a sociedade e escola sejam sustentáveis. Conforme Leff “[...] a Educação Ambiental adquire um sentido estratégico na condução do processo de transição para uma sociedade sustentável” (2008, p. 110).

Segue um conjunto de instrumentos legais sobre o tema:

No Decreto n.º 7.083/2010 Art. 2º, são princípios da educação integral, no âmbito do Programa Mais Educação, inciso V “[...] o incentivo à criação de espaços educadores sustentáveis com a readequação dos prédios escolares, incluindo a acessibilidade, e a gestão, a formação de professores e a inserção das temáticas de sustentabilidade ambiental nos currículos [...]” (BRASIL, 2010).

A Resolução CNE/CP n.º 02/2012, Art. 14, inciso V, refere-se ao “[...] estímulo à constituição de instituições de ensino como espaços educadores sustentáveis, integrando proposta curricular, gestão democrática, edificações tornando-as referências de sustentabilidade socioambiental” (BRASIL, 2012).

A Lei n.º 17.505/2013¹ que em seu Art. 16 contempla a contribuição da educação ambiental “[...] para a formação de escolas sustentáveis na gestão, no currículo e nas instalações físicas e estruturais, tendo a Agenda 21 na Escola como um dos seus instrumentos de implementação a ser inserida no projeto político-pedagógico dos estabelecimentos de ensino” (PARANÁ, 2013a).

A Resolução n.º 18 de 21 de maio de 2013², que visa “[...] apoiar as escolas públicas em sua transição para se tornarem espaços educadores sustentáveis, fomentando ações que abranjam as dimensões de gestão, currículo e espaço físico [...]” (BRASIL, 2013).

A Deliberação CEE n.º 04/2013³, que se refere ao Sistema Estadual de Ensino em

1 Institui a Política Estadual de Educação Ambiental e o Sistema de Educação Ambiental e adota outras providências.

2 Dispõe sobre a destinação de recursos financeiros nos moldes operacionais e regulamentares do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE) – MEC/FNDE/CD.

3 Estabelece as Normas estaduais para a Educação Ambiental no Sistema Estadual de Ensino do Paraná, com fundamento na Lei Federal n.º 9.795/1999, Lei Estadual n.º 17.505/2013 e Resolução CNE/CP n.º 02/2012.

seu Art. 21 na promoção de “[...] condições para que as instituições educacionais constituam-se em espaços educadores sustentáveis, integrando currículos, gestão e edificações em relação equilibrada com o meio ambiente, tornando-se referência para seu território da bacia hidrográfica [...]” (PARANÁ, 2013b). A Deliberação orienta também a constituição de Comitês escolares de Educação Ambiental.

Para que a escola possa se tornar um espaço educador sustentável, “[...] ela deve reafirmar constantemente seu compromisso com a educação de qualidade, uma educação equitativa, diversa, plural e sustentável [...]” (BORGES, 2011, p. 14), integrando os três eixos: 1) gestão, 2) currículo e 3) espaço físico.

1. **Gestão:** promover a gestão democrática, contemplando o planejamento participativo na tomada de decisão envolvendo a comunidade escolar, que respeite os direitos humanos e a diversidade, e a formação de comitês escolares e agenda 21 escolar.
2. **Currículo:** inserção da educação ambiental no Projeto Político-pedagógico da escola, de forma interdisciplinar e transversal, desenvolvimento de conteúdos contextualizados com relações locais e globais, adoção de metodologias adequadas e projetos de pesquisa-ação viáveis e exequíveis que ultrapassem os muros da escola.
3. **Espaço Físico:** readequar espaços físicos da escola com utilização de técnicas sustentáveis, com vistas à eficiência energética, gestão de resíduos sólidos, mobilidade, acessibilidade, alimentação saudável, áreas verdes e valorização do patrimônio cultural e ecossistemas. “Para as novas edificações, devem ser respeitados os critérios de ocupação de zoneamento ecológico e privilegiar o uso de técnicas construtivas, produtos e recursos sustentáveis [...]” (PARANÁ, 2013b).

Tais documentos indicam os encaminhamentos que o Estado brasileiro está dando à questão ambiental. Porém, é possível uma escola sustentável em uma sociedade que não o seja?

Para muitas pessoas o desenvolvimento sustentável é uma utopia, ainda mais quando se fala em planejamento participativo.

[...] necessita-se de uma visão de longo alcance e da capacidade de entender aspectos locais para conseguir traduzir este conceito sobre a realidade existente. Objetiva-se vislumbrar cenários futuros, mas não esquecer sua relação com decisões atuais, considerando que além da utopia é importante ter clareza de cada conceito e do papel de cada ator neste processo (BRASIL, 2006, p. 7).

Outras pessoas, falam que a escola sustentável é uma utopia, porém, a utopia nos

motiva a sonhar e lutar pela transformação social por meio da educação ambiental.

Utopia é desejarmos o novo conscientes do contexto em que vivemos, é sonhar com os 'pés no chão', vendo a história com um movimento dinâmico, não linear, de ordem e desordem, avanços e retrocessos, em frente que a construímos sem certezas absolutas, mas com convicções que nos movem a realizar e atuar em busca de um mundo melhor para todos, respeitando a vida (LOUREIRO, 2006, p. 141).

A escolha pelas ferramentas pedagógicas de jogos cooperativos, brincadeiras, danças circulares e atividades de planejamento coletivo se dá pelo grande potencial lúdico e a eficiência destas na Educação, em especial na EA, capaz de promover o protagonismo de crianças, adolescentes, jovens e adultos.

Nota-se que apenas pelo cuidado não se constrói a educação e as dimensões que a envolvem como projeto transformador e libertador. A relação entre cuidar e educar se concebe mediante internalização consciente de eixos norteadores, que remetem à experiência fundamental do valor, que influencia significativamente a definição da conduta, no percurso cotidiano escolar. Não de um valor pragmático e utilitário de educação, mas do valor intrínseco àquilo que deve caracterizar o comportamento de seres humanos, que respeitam a si mesmos, aos outros, à circunstância social e ao ecossistema. Valor este fundamentado na ética e na estética, que rege a convivência do indivíduo no coletivo, que pressupõe relações e cooperação e solidariedade, de respeito à alteridade e à liberdade (BRASIL, 2013b).

O filósofo Walter Benjamin dedicou parte de seus escritos à temática da infância, especialmente sobre os brinquedos, os livros infantis e, sobretudo, a educação. Para o autor, “[...] não há dúvida que o brincar significa sempre libertação [...]” (BENJAMIN, 2002, p. 85).

Benjamin transmite a ideia de que a infância tem a característica formadora da subjetividade do adulto.

[...] a essência do brincar não é um 'fazer como se', mas um 'fazer sempre de novo', transformação da experiência mais comovente em hábito [...] O hábito entra na vida como brincadeira, e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final um restinho da brincadeira (BENJAMIN, 2002, p. 102).

Para Freire (1989, p. 116), “[...] brincadeira, brinquedo e jogo significam a mesma coisa, exceto que o jogo implica a existência de regras e de perdedores e ganhadores quando de sua prática”. Porém, na presente produção o jogo será trabalhado como ação pedagógica, especificamente a modalidade jogos cooperativos, que “[...] foram criados com o objetivo de promover, através das brincadeiras e jogos, a auto-estima, juntamente com o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas [...]”, na prevenção e solução de problemas socioambientais (BROTTO, 1999, p. 65).

Por isso, a importância de difundir os jogos cooperativos na Educação Ambiental. “Tendo os jogos como um processo, aprende-se a considerar o outro como um parceiro,

um solidário [...] e a colocar-se uns nos lugar dos outros, operando para interesses mútuos, priorizando a integridade do todo” (BROTTO, 1999, p. 76). Para o mesmo autor

[...] tanto no Jogo como na Vida, estamos permanentemente sendo desafiados a solucionar problemas, harmonizar conflitos e a realizar objetivos [...] consideremos alguns dos desafios atuais, tais como: A urgente recuperação do meio ambiente, lembrando que o 'meio ambiente começa no meio da gente', implicando na busca de um desenvolvimento sustentável; A redistribuição dos Bens Comuns da humanidade (água, terra, alimento, moradia, informação, conhecimento, etc); O resgate de Valores Humanos (bondade, amizade, honestidade, confiança, autonomia, compaixão, alegria, convivência, amor, etc) [...] e o despertar da consciência planetária, apoiada no sentido de co-responsabilidade e co-evolução com todas as formas de vida. Estes desafios representam uma nova ordem de necessidades. [...] Inegavelmente, estamos diante de um contexto que nos desafia a buscar coletivamente, cada um fazendo sua parte, soluções criativas e cooperativas para gerar bem-estar para todos. O cenário mundial atual indica claramente a impossibilidade de uma solução isolada, individual ou circunscrita a um ou outro determinado país ou bloco continental. É vital que superemos o paradigma do individualismo e da competição exacerbada. Ninguém joga ou vive sozinho. Bem como, ninguém joga ou vive tão bem, em oposição e competição contra os outros, como se jogasse ou vivesse em sinergia e cooperação com todos (BROTTO, 1999, p. 83-84).

Podemos dizer que, jogos cooperativos “[...] são experiências pedagógicas que ajudam a reconhecer a importância de aprender a fazer com o outro, bem como valorizar os processos de construção coletiva, presentes nos diferentes contextos de nossas relações cotidianas” (BRASIL, 2013a, p. 28).

Os jogos cooperativos envolvem o grupo, por meio da combinação das diversas habilidades dos participantes, para alcançar um objetivo comum. Dessa forma, se alcançarem os objetivos todos ganham.

As danças circulares “[...] possuem grande potencial harmonizador, propiciando reflexão e vivências sobre atitudes e valores necessários para o trabalho em grupo [...]” (OLIVEIRA, 2010, p. 19). As danças (meditativas, folclóricas e/ou contemporâneas), “[...] representam uma técnica corporal de grupo, que permite a introversão e extroversão da energia compartilhada num fluxo comunitário, promovendo harmonia e integração [...]” (OLIVEIRA, 2010, p. 19) e “[...] têm como um de seus propósitos fazer com que cada pessoa entre em contato consigo mesma, despertando a criatividade e a alegria, ressaltando a importância da diversidade entre os povos e o sentido de Unidade Planetária” (BRASIL, 2013a, p. 28).

Essas danças se caracterizam pelos participantes estarem em roda, voltados para o centro, de mãos dadas, simbolizando a união, o respeito aos valores humanos, a troca de conhecimentos, o bem estar físico e/ou mental e a reflexão sobre o contexto social em que estamos inseridos.

O círculo é símbolo de totalidade. Em uma roda de dança todas as pessoas são responsáveis pela formação do círculo, não existe exclusão nem hierarquia, não tem início nem fim. De maneira cooperativa, promove a percepção consciente do respeito e valorização da presença de cada um.

A roda em movimento representa trajetórias simbólicas relativas ao tempo, lugar e direção. No seu fluir, movimentos de voltar, parar, avançar, partir e retornar, estão associadas aos ciclos da vida, a movimentação dos astros – como o sol, que representa a origem da luz e da vida – entre outros.

O centro é a referência para as pessoas se manterem equidistantes na roda. Ele promove a harmonia do círculo. [...]

De mãos dadas, uma palma fica voltada para cima simbolizando receber e a outra voltada para baixo simbolizando doação, equilibrando e circulando energia. Desta maneira, ninguém fica mais para dentro ou para fora da roda, propiciando igualdade e união (BARDINI, 2009).

O planejamento coletivo é um processo primordial para a elaboração de um plano de trabalho. [...] Possibilita a partir das intencionalidades de cada Percurso Formativo, a discussão, a pesquisa e a construção de estratégias para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem [...] (MIYASHIRO, 2007, p. 14). Portanto, a consolidação e potencialização do planejamento coletivo são de grande importância para a ação cooperativa entre os sujeitos sociais da escola.

4. Metodologia

Essa produção didático-pedagógica fundamenta-se na Pedagogia da Cooperação para promover a Educação Ambiental de forma criativa, alegre, colaborativa e integradora.

Quando falamos em Pedagogia da Cooperação, estamos imaginando um Caminho 'Ensinar Compartilhado', no qual cada pessoa é um mestre-aprendiz, convivendo com a descoberta de si mesmo e do mundo, por meio do encontro com outras pessoas, diante de situações-problema que nos desafiam a encontrar soluções cooperativas, para o bem-estar comum. A Pedagogia da Cooperação é uma jornada de realização exterior que visa promover a transformação interior da pessoa e do grupo (BRASIL, 2013, p. 28).

Nessa perspectiva, a cooperação é dada pela qualidade de nossas atitudes, comportamentos e relacionamentos colaborativos vivenciados no cotidiano, desenvolvendo uma nova pedagogia, baseada na cooperação.

5. Material Didático-Pedagógico

“Ela está lá no horizonte. Me aproximo dois passos, ela se afasta dois passos. Caminho dez passos e o horizonte corre dez passos. Por mais que eu caminhe, jamais a alcançarei. Para que serve a utopia? Serve para isso: para caminhar” (Eduardo Galeano, 2000, p. 102).

Esse material didático-pedagógico é uma contribuição para os educadores ambientais que trabalham na perspectiva da cooperação. A seguir, é apresentada uma sequência de propostas de atividades acumuladas historicamente, que se fazem presentes em nosso cotidiano e se inserem na perspectiva de jogos cooperativos, brincadeiras, danças circulares e atividades de planejamento coletivo, no contexto do processo de ensino e aprendizagem, englobando a formação do cidadão.

5.1 Jogos Cooperativos e Brincadeiras

“Sem sonhos não há vida, sem sonhos não há seres humanos, sem sonhos não há existência humana” (Paulo Freire, 2009, p. 59)

As atividades podem de acordo com a idade/série e momento, articular com os conteúdos disciplinares fazendo adaptações ou na promoção da integração do grupo.

5.1.1 Rede multicultural

Objetivo: Promover a construção de uma rede multicultural, a valorização e o respeito à diversidade cultural.

Material necessário: Um novelo de barbante.

Número de pessoas: Ilimitado.

Espaço físico: Sala de aula, quadra de esportes, pátio da escola ou parque.

Desenvolvimento:

Os participantes em pé ou sentados (no chão ou em cadeiras) devem formar um círculo;

- ✓ O mediador com um novelo de barbante na mão inicia a atividade e orienta que: a pessoa que estiver com o barbante, segurando a ponta, precisa falar seu

sobrenome, a origem de sua família, bairro onde mora, costumes e modos de vida. Em seguida, passar para outra pessoa aleatoriamente (sem seguir o círculo) de forma que o barbante comece a entrecruzar. Todos devem segurar firme a sua ponta do barbante (sem soltar), para que a rede vá se formando. Todos permanecem em silêncio, prestando atenção na fala do colega da vez.

- ✓ Quando todos tiverem participado, a rede intercultural estará construída, todos refletem sobre a importância, valorização e o respeito à nossa diversidade cultural e as mudanças e transformações na sociedade provocada pela mistura dos povos.
- ✓ Em seguida, o mediador pede ao grupo para que com cuidado faça a desconstrução da teia, começando pelo último participante a receber o barbante, fale sobre a experiência vivida, enrole o novelo e passe para o colega que lhe passou o barbante até chegar ao primeiro participante (mediador).
- ✓ O novelo de barbante recomposto poderá ser utilizado para outra atividade, sem perda de material.
- ✓ O mediador poderá aprofundar a temática discutida por meio de pesquisa e debates.

5.1.2 Papéis Coloridos

Objetivo: Construir coletivamente um conceito de meio ambiente e promover a integração do grupo.

Material necessário: Pequenos papéis coloridos quadrados (3 ou 4 de cada cor dependendo do número de participantes) e instrumento sonoro (chocalho, apito, pandeiro ou aparelho som).

Número de pessoas: Ilimitado.

Espaço físico: Sala de aula, quadra de esportes, pátio da escola ou parque.

Desenvolvimento:

Cada participante receberá um papel colorido.

- ✓ Ao tocar o som, os participantes se deslocarão aleatoriamente pela sala, trocando os papéis coloridos com as pessoas próximas e cumprimentando-as.
- ✓ Quando a música parar, as pessoas com os papéis de mesma cor deverão se reunir em dupla e elaborar um conceito de meio ambiente.
- ✓ A música volta a tocar, e as pessoas com os papéis de mesma cor deverão se

reunir em quadrúpedes até parar o som e outro grupo de mesma cor voltar a se reunir para re-elaborar o conceito de meio ambiente.

- ✓ Cada grupo deverá eleger um porta-voz para apresentar o conceito do grupo.
- ✓ Ao final das apresentações dos conceitos, o grande grupo deverá construir um conceito coletivo de meio ambiente aproveitando as idéias apresentados.

5.1.3 Cabo da Paz

Objetivo: Estimular a participação e cooperação entre os participantes.

Material necessário: uma corda grande.

Número de pessoas: Ilimitado.

Espaço físico: Sala de aula, quadra de esportes, pátio da escola ou parque.

Desenvolvimento:

- ✓ Dividir o grupo em duas equipes com o mesmo número de participantes ou equilíbrio de força;
- ✓ Demarcar um círculo de aproximadamente 60 cm de diâmetro e posicionar-se no centro do círculo;
- ✓ Dividir as equipes, uma a direita, outra à esquerda;
- ✓ As equipes deverão puxar a corda como em um cabo de guerra tradicional, porém, o objetivo do jogo é equilibrar as forças de tal maneira que um grupo não consiga puxar o outro e ultrapassar o centro do círculo. Durante o jogo os participantes dos grupos opostos poderão passar para o outro lado da corda ao sentir que a outra equipe está perdendo, para equilibrar o jogo, tornando os dois grupos num só;
- ✓ Se tiver aluno cadeirante deverá ocupar a primeira posição;
- ✓ O mediador deverá cronometrar 2 minutos para os alunos atingirem o objetivo do jogo.

5.1.4 Junto e misturado

Tema: Cooperação

Objetivo: Promover interação, improviso e liderança e cooperação entre os integrantes do grupo.

Material necessário: Aparelho de som e músicas.

Número de pessoas: Ilimitado.

Espaço físico: Sala de aula, quadra de esportes, pátio da escola ou parque.

Desenvolvimento:

- ✓ Os participantes em pé devem formar um círculo de mãos dadas;
- ✓ O mediador deve orientar que cada um grave exatamente a pessoa em que vai dar a mão direita e esquerda.
- ✓ Ao toque da música inicia-se a ciranda.
- ✓ Quando pausar a música, todos deverão soltar as mãos e quando voltar a tocar bem baixinha, deverão caminhar aleatoriamente, passando uns pelos outros olhando nos olhos.
- ✓ Ao sinal do mediador, todos se abraçarão bem apertados no centro do círculo e ficarão como estátuas.
- ✓ Em seguida deverão dar as mãos para pessoas que estavam de mãos dadas anteriormente, mas sem sair do lugar.
- ✓ Depois pede para que todos, juntos, tentem abrir a roda, de maneira que cumpram as regras: Pular, passar por baixo, girar e saltar.
- ✓ O jogo termina quando a roda fique totalmente aberta.

5.1.5 Escravos de Jó

Objetivo: Promover interação, atenção e concentração dos participantes.

Material necessário: Aparelho de som e música “Escravos de Jó”.

Número de pessoas: Ilimitado.

Espaço físico: Sala de aula, quadra de esportes, pátio da escola ou parque.

Desenvolvimento:

- ✓ Os participantes deverão formar dois círculos (um dentro do outro) e ficar um de frente para o outro.
- ✓ O mediador toca a música para que todos escutem e memorizem.

“Escravos de jó

Jogavam cachangá

Tira, põe,

Deixa ficar

Refrão: Guerreiros com guerreiros

Fazem zig-zig-za” (2 vezes)

- ✓ Em seguida passa as orientações:
- ✓ Durante o trecho “Escravos de Jó jogavam cachangá” bate palma e bate as mãos nas mãos do colega da frente. Na parte da música “tira” afasta as mãos, “põe” aproxima as mãos e “deixa ficar” balança as mãos nas mãos do colega de um lado para outro. “Na parte “Guerreiros” batem-se as mãos nos seus joelhos “com guerreiros” batem-se as mãos nos seus ombros, “fazem zigue, zigue zá” pula sozinho de um lado para o outro e na segunda vez, a pessoa do círculo de dentro deverá dar um pulo para a direita (sentido horário) e ficará de frente para outra pessoa.
- ✓ Repetem-se a música várias vezes até que todos tenham passado por todos os participantes.

5.1.6 Amigos de Jó

Objetivo: Promover interação, atenção, concentração dos participantes e adequação do ritmo grupal.

Material necessário: Giz, aparelho de som e música “Amigos de Jó”.

Número de pessoas: Ilimitado.

Espaço físico: Sala de aula, quadra de esportes, pátio da escola ou parque.

Desenvolvimento:

- ✓ O mediador deverá pedir que os participantes formem uma roda e depois desenhe um círculo de aproximadamente 60 cm² à sua frente.
- ✓ Em seguida, toca ou canta a música para que todos escutem e memorizem.

“Amigos de jó

Jogavam cachangá

Tira, põe,

Deixa ficar

Refrão: Festeiros com festeiros

Fazem zig-zig-za” (2 vezes)

- ✓ Na sequência passa as orientações: Ao iniciar a música “*amigos de Jó, jogavam cachangá*” deverão pular nos círculos que estão à sua frente no sentido horário. Na parte “Tira” deverá pular para o lado de fora do círculo, “põe” voltar para o círculo, “deixa ficar” agachar-se no círculo, na parte “*festeiros com festeiros*” deverão balançar os braços erguidos e “*fazem zigue, zigue, zá*” deverão pular primeiro para

à frente, depois voltando e o terceiro para a esquerda trocando de lugar com o colega.

- ✓ Reiniciam a música agora girando no sentido anti-horário.

5.1.7 Corrida de saco

Objetivo: Promover a cooperação e mostrar a importância de equilibrar as ações e harmonizar o ritmo do grupo.

Material necessário: Saco de tecido gigante.

Número de pessoas: de 5 a 20 pessoas dependendo do tamanho do saco.

Espaço físico: Que não tenha obstáculos, de preferência quadra de esportes, pátio da escola ou parque.

Desenvolvimento:

- ✓ O mediador deverá instruir os participantes à entrar no saco gigante.
- ✓ Os participantes deverão percorrer um caminho juntos dentro de um saco gigante até chegar ao ponto demarcado.

5.1.8 Flor amiga

Objetivo: Descontrair e ao mesmo tempo ajudar a memorizar o nome dos outros participantes.

Material necessário: uma flor.

Número de pessoas: Ilimitado.

Espaço físico: Sala de aula, quadra de esportes, pátio da escola ou parque.

Desenvolvimento:

- ✓ Os participantes sentam-se em círculo e o mediador com uma flor na mão, diz para a pessoa que está à sua direita: “amigo (a) (diz o nome da pessoa), receba esta flor que o amigo(a) (diz o nome da pessoa da esquerda) lhe enviou” e entrega a flor;
- ✓ A pessoa seguinte deve fazer a mesma coisa;
- ✓ Quem trocar ou esquecer algum nome passará a ser chamado pelo nome de um animal. Por exemplo, águia;
- ✓ Quando tiverem que se referir a ele, os seus vizinhos, em vez de dizerem seu nome, devem chamá-lo pelo nome do animal;

- ✓ Quanto mais rápido se faz a entrega da flor, mais engraçado fica.

5.1.9 Teia da Vida

Objetivos: Estabelecer relações entre diferentes formas de vida e ambientes da natureza e refletir a respeito de atitudes que podem ser tomadas a fim de contribuirmos para melhorias em nosso ambiente.

Material necessário: cartões com imagens de animais, plantas ou ecossistemas, cartões com valores e princípios escritos e um novelo de linha.

Espaço físico: Sala de aula, quadra de esportes, pátio da escola ou parque dependendo do número de participantes.

Desenvolvimento:

- ✓ Os participantes sentam-se em círculo de preferência no chão;
- ✓ O mediador deverá entregar um cartão a cada integrante do grupo;
- ✓ Os participantes deverão propor relações entre os animais, plantas, ecossistemas, biomas ou palavras representados nos outros cartões;
- ✓ Quando uma relação for estabelecida, e passará o novelo de linha para o integrante que porta o cartão, demonstrando a ligação entre as figuras;
- ✓ Este, por sua vez, deverá procurar outro cartão que se relacione com o animal, planta, ecossistema, bioma ou palavra que está representado em seu cartão, passando o novelo para o participante e assim por diante;
- ✓ Quando todos os integrantes já estiverem envolvidos pela teia, o mediador provoca uma reflexão sobre a importância da interdependência dos elementos.

5.1.10 Telefone sem fio

Objetivo: Refletir sobre a influência da fofoca nas relações humanas.

Material necessário: Cadeiras.

Espaço físico: Sala de aula, quadra de esportes, pátio da escola ou parque dependendo do número de participantes.

Desenvolvimento: Cadeiras.

- ✓ Os participantes deverão formar um semicírculo, sentados na cadeira, bem próximos;
- ✓ O mediador explica as regras do jogo: Será cochichada uma frase, uma única vez

no ouvido de um colega de uma das extremidades. Este, por sua vez, repete a frase também cochichando, para o colega ao lado. Assim procede até que a frase dê uma volta completa. O último participante deverá falar em voz alta a frase que entendeu, mesmo que não faça sentido;

- ✓ O mediador observa se perceberam que a frase sofreu modificação, já que os participantes não repetiram a frase. Deverá enfatizar sobre influência da fofoca nas relações humanas, e o cuidado com o que se ouve e sai falando o que não viu, comprometendo a harmonia do grupo.

5.1.11 Voleiçol

Objetivo: Desenvolver a cooperação e trabalho coletivo.

Material necessário: Lençóis ou tecidos grandes (pode ser feito de retalhos) e bola de voleibol ou outra bola disponível.

Espaço físico: Quadra de esportes.

Desenvolvimento:

- ✓ Antes de iniciar o jogo é preciso colocar a rede a aproximadamente 1,80 cm de altura, de forma a dividir o espaço em dois lados iguais (se não tiver rede pode-se amarrar um elástico ou cordinha);
- ✓ Separar a turma em 4 grupos, sendo que dois grupos ficarão em quadra e outros dois ficarão na reserva, para entrar em seguida. A escolha dos dois grupos iniciantes será feita por escolha dos próprios alunos;
- ✓ Cada um dos grupos deverá segurar o lençol estendido, com a participação de todos os integrantes do grupo;
- ✓ A bola será lançada pelo grupo iniciante, através da organização coletiva, a fim de arremessar a bola para o outro lado da quadra, como se fosse um saque;
- ✓ O grupo do outro lado deverá receber a bola com o lençol, sem deixá-la cair no chão, como acontece no voleibol;
- ✓ Se conseguirem receber a bola com o lençol, devem lançá-la de volta sempre por cima da rede, fazendo com que a bola toque o chão do lado oposto;
- ✓ O jogo terá duração de 5 minutos e troca-se uma equipe em espera. Importante salientar que não é a equipe que está ganhando que deverá sair, pois o objetivo desse jogo não é a competição, mas sim a cooperação da equipe;
- ✓ Ao final da brincadeira, o mediador chamará os alunos para um debate e avaliação

coletiva do jogo realizado, destacando as dificuldades na prática; princípios éticos (companheirismo, respeito, solidariedade), etc.

5.1.12 Boliche da natureza

Objetivo: Promover a cooperação entre os participantes e a valorização dos elementos da natureza.

Material necessário: 10 garrafas plásticas de refrigerante (1 ou 2 litros) com um pouco de areia; 10 fichas com as palavras “Terra – Solo – Ar – Vento – Fogo – Sol – Água – Planta – Animais – Chuva”, coladas do lado de fora das garrafas e 2 bolas pequenas (de plástico, borracha ou de meia).

Espaço físico: Quadra de esportes.

Desenvolvimento:

- ✓ Arrumar as garrafas em fileiras ou alinhadas como no boliche (4, 3, 2 e 1);
- ✓ Dividir a turma em 4 ou mais equipes dependendo do número de participantes;
- ✓ As equipes deverão acordar coletivamente o jogador da equipe e a ordem das jogadas;
- ✓ O aluno da vez deverá arremessar a bola, tentando derrubar o maior número de garrafas;
- ✓ Após jogar a bola, o aluno deverá ler a palavra das garrafas que caíram e juntamente com sua equipe formarão uma frase criativa valorizando os elementos da natureza;
- ✓ O jogo termina quando todos os alunos tiverem participado.

5.1.13 Teatro dos animais

Objetivo: Desenvolver a linguagem gestual e corporal, aprimorar a atenção e concentração.

Material necessário: som, música que fale ou tenha som de bichos

Espaço físico: Quadra de esportes, pátio da escola ou sala de aula, dependendo do número de participantes.

Desenvolvimento:

- ✓ Dividir os alunos em grupos de acordo com o total de animais da música;
- ✓ Ao tocar a música os alunos deverão prestar atenção;

- ✓ Quando citar o animal correspondente ao seu grupo deverá movimentar-se fazendo gestos do animal;
- ✓ Também pode trocar os grupos de animais;
Exemplos de grupos: 1 (Elefante), 2 (Macaco), 3 (Bem-te-vi), 4 (Jacaré), 5 (Sapo), 6 (Cobra), 7 (Grilo). No item “a bicharada” todos fazem os gestos juntos.

Música bicharada (autor desconhecido)

E olha, e olha quem vem daí (2X), é o ELEFANTE que vem por aí (2X)

E olha, e olha quem vem daí (2X) é o MACACO que vem por aí (2X)

E olha, e olha quem vem daí (2X) é o BEM-TE-VI que vem por aí (2X)

E olha, e olha quem vem daí (2X) é o JACARÉ que vem por aí (2X)

E olha, e olha quem vem daí (2X) é o SAPO que vem por aí (2X)

E olha, e olha quem vem daí (2X) é a COBRA que vem por aí (2X)

E olha, e olha quem vem daí (2X) é o GRILO que vem por aí (2X)

E olha, e olha quem vem daí (2X) é a BICHARADA que vem por aí (2X)

E olha, e olha quem vem daí (2X) é a BICHARADA que vem por aí (2X)

5.1.14 Que animal sou eu?

Objetivo: Despertar o entusiasmo e a cooperação;

Material necessário: imagens de animais ou tarjetas de cartolinas e pregadores de roupa.

Espaço físico: Quadra de esportes, pátio da escola ou sala de aula, dependendo do número de participantes.

Desenvolvimento:

- ✓ O mediador deverá providenciar uma tarjeta com nome de animais ou imagens para cada participante;
- ✓ Colocar os alunos em círculo e prender as tarjetas ou imagens nas costas dos estudantes;
- ✓ Ao sinal do mediador os alunos devem fazer perguntas entre si, pedindo pistas para descobrir quem são de forma interagir com todos.
- ✓ Regras: Poderão fazer quantas perguntas quiser, mas as respostas deverão ser “sim”, “não”, “talvez” ou “não sei”.
- ✓ Assim que o jogador tiver certeza do nome do seu animal poderá falar “sou um...” Se estiver correta deverá pendurar a tarjeta ou foto na frente da camiseta e

continua o jogo.

- ✓ A brincadeira termina quando todos descobrirem o seu animal.

5.1.15 Máquina fotográfica amiga

Objetivo: Promover a experiência direta com o ambiente e a cooperação.

Material necessário: não há.

Espaço físico: Essa atividade deverá ser desenvolvida no entorno da escola, em um parque ou outra área natural.

Desenvolvimento:

- ✓ Conduzir os alunos para o local determinado para atividade, podendo ser o entorno da escola, em um parque ou outra área natural;
- ✓ O mediador explicará a regra da brincadeira:
 - a) um aluno será o fotógrafo e outro a máquina fotográfica;
 - b) O fotógrafo guia a máquina com os olhos fechados, ao encontrar uma cena bonita, direciona a lente da máquina (olhos) e enquadra o objeto a ser fotografado. Ao apertar o botão da máquina para abrir a lente (direcionar o rosto segurando o queixo) e então a máquina tira a foto (abre os olhos);
 - c) Nesse momento o aluno que fez o papel de máquina fotográfica aprecia a imagem que seus olhos fotografaram e troca de papel com o fotógrafo.
- ✓ O mediador estimulará os fotógrafos a serem criativos na escolha de suas fotos e ângulos. E as máquinas fotográficas deverão permanecer com os olhos fechados até tirar a foto, para se surpreenderem com a cena.

5.1.16 Explorador da natureza

Objetivo: Promover a percepção ambiental, o estudo com o meio ou vivência com a natureza.

Material necessário: Ficha do guia do explorador e lápis

Espaço físico: Essa atividade deverá ser desenvolvida no entorno da escola, em um parque ou outra área natural.

Desenvolvimento:

- ✓ Os estudantes deverão estar com roupas e calçados apropriados para caminhar no ambiente natural;

- ✓ O medidor orientará os alunos que, ao chegar no local todos deverão permanecer em fila indiana e em silêncio;
- ✓ Cada aluno receberá um guia do explorar contendo as seguintes tarefas:

a) Preste atenção nas cores que vê e anote aqui;	
b) Cite os sons naturais que ouviu;	
c) Feche os olhos e concentre atenção no seu olfato. Cite os cheiros que identificou.	
d) Toque no tronco de uma árvore e numa folha do chão e anote o que sentiu.	
e) Desenhe a vista mais bonita que te chamou atenção.	

- ✓ Ao término da trilha o mediador reúne os estudantes para socialização das percepções e vivências.

5.2 Danças Circulares

Roda na rua a roda do carro
 Roda na rua a roda das danças
 A roda da rua rodava no barro
 Na roda da rua, rodavam crianças.
 (Cecília Meireles)

A seguir uma lista de danças de roda que podem ser usadas com crianças, adolescentes, jovens e adultos. Cabe ao mediador da atividade criar a coreografia da dança. Pode abrir-se ou fechar-se, desenhando linhas, espirais, meandros na sua movimentação no espaço. Basta entrar na roda e vivenciar a experiência.

5.2.1 Cantigas de roda para crianças

- a) A canoa virou. CD Galinha Pintadinha. Disponível em:
 <<http://www.vagalume.com.br/galinha-pintadinha/a-canoa-virou.html>>

- b) Boneca de Lata, Bia Bredan. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/bia-bedran/boneca-de-lata.html>>.
- c) Caranguejo / O Cravo e a Rosa, Palavra Cantada. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/palavra-cantada/caranguejo-o-cravo-e-a-rosa.html>>.
- d) Ciranda dos Bichos, Palavra Cantada. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/palavra-cantada/ciranda-dos-bichos.html>>.
- e) Água. Palavra Cantada. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/palavra-cantada/agua.html>>.
- f) Sol, Lua, Estrela. Palavra Cantada. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/palavra-cantada/sol-lua-estrela.html>>.

5.2.2 Cirandas para adolescentes, jovens e adultos

- a) Ciranda. Muiza Adnet. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/muiza-adnet/ciranda.html>>.
- b) Agradecer e abraçar. Maria Bethânia. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/maria-bethania/agradecer-e-abracar.html>>.
- c) Kumbalauê, Cirque du Soleil. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/cirque-du-soleil/kumbalawe.html>>.
- d) Ciranda Praieira. Lenine. Disponível em: <<http://letras.mus.br/lenine/1344742>>.

5.3 Atividades de Planejamento Coletivo

“Seres capazes de saber, de saber que sabem, de saber que não sabem. De saber melhor o que já sabem, de saber o que ainda não sabem” (Paulo Freire, 2000, p. 40)

5.3.1 Boa notícia

Objetivo: Promover a comunicação entre os participantes

Material necessário: Pedaçoes de papel e lápis para cada participante.

Espaço físico: Sala de aula ou salão.

Desenvolvimento:

- ✓ Os participantes sentam-se em cadeiras fazendo o semicírculo;
- ✓ O mediador iniciará a atividade falando: *“Diariamente, recebemos notícias, boas ou más. Algumas delas foram motivos de grande alegria e por isso as guardamos com perfeita nitidez. Hoje, vamos recordar algumas dessas boas notícias”*.
- ✓ Os participantes deverão anotar na folha as duas notícias mais felizes de sua vida (pessoais e profissionais) e, em seguida, socializar suas notícias em plenário, a começar pelo coordenador, seguido pelo colega da direita e, assim, sucessivamente, até que todos o façam.

5.3.2 Árvore das Expectativas

Objetivo: Facilitar a comunicação entre os participantes

Material necessário: tarjetas de coloridas em forma de, papel *kraft*, pinceis atômicos e cola.

Espaço físico: Sala de aula ou salão.

Desenvolvimento:

- ✓ Os participantes sentam-se em cadeiras fazendo o semicírculo;
- ✓ Cada integrante receberá uma tarjeta para registrar sua expectativa para a reunião e colará na árvore.

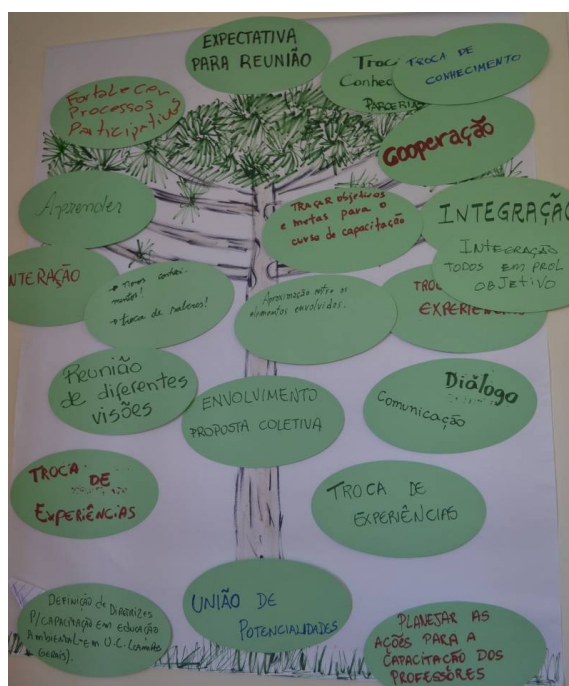


Imagem 1: Arquivo próprio.

5.3.3 Pecha Kucha

Objetivo: Promover a interação e troca de conhecimentos entre os participantes

Material necessário: computador e projetor multimídia

Espaço físico: Sala de aula ou salão.

Desenvolvimento:

- ✓ O mediador explica que a técnica Japonesa Pecha Kucha baseia-se na relação 20×20, inicialmente pensada como “vinte slides”, com “vinte segundos de duração cada”, onde o apresentador deverá falar em 6 minutos e 40 segundos;
- ✓ A turma será dividida em grupos;
- ✓ Cada equipe deverá elaborar uma apresentação de slides seguindo as regras do Pecha Kucha e escolher um orador, o qual deverá ser conciso e claro.

5.3.4 Painel coletivo da sustentabilidade

Objetivo: Promover a interação e troca de conhecimentos entre os participantes

Material necessário: cadeiras, papel sulfite e canetas.

Espaço físico: Sala de aula ou salão.

Desenvolvimento:

- ✓ Organizar os participantes em 2 grupos: Componentes do painel (de 3 a 5 membros) e plateia (demais participantes);
- ✓ O Mediador abre o painel, apresentando os componentes. Seu papel é lançar perguntas sobre o tema para que os componentes do painel discutam sobre elas. Pode-se utilizar esta estratégia para socialização de conteúdos, aprofundamento teórico e estratégias de participação coletiva sobre sustentabilidade;
- ✓ Convidar a plateia para fazerem perguntas aos componentes do painel;
- ✓ Ao final, o mediador juntamente com os componentes faz uma síntese dos trabalhos e encerra o painel.

5.3.5 Chapéu das boas ideias

Objetivo: Estimular a integração dos participantes e conhecer as expectativas dos participantes.

Material necessário: um chapéu (de palha ou tecido).

Espaço físico: Sala de aula, quadra de esportes, pátio da escola ou parque.

Desenvolvimento:

- ✓ Os participantes sentam-se em círculo;
- ✓ O mediador explica a dinâmica da atividade: O participante ao receber o chapéu deverá colocá-lo na cabeça para atrair boas idéias. Em seguida, falar sobre a “escola que temos” e a “escola que queremos”, focando na questão socioambiental. Após, deverá passar o chapéu para a pessoa ao lado e assim deverá ocorrer com todos os participantes;
- ✓ Quando todos tiverem colocado o chapéu, o mediador faz um comentário sobre as ideias apresentadas e lança o desafio de elaborarem um projeto de escola sustentável.

5.3.6 FOFA (fortalezas, oportunidades, fraquezas e ameaças)

Objetivo: Investigar, planejar, tomada de decisão e avaliação e sistematização um projeto ou ação implementada.

Material necessário: tarjetas de papel coloridas (cores variadas - rosa, azul, amarelo, verde, branco, laranja, etc) em forma circular e retangular, papel kraft, pinceis atômicos e cola.

Espaço físico: Sala de aula ou salão.

Desenvolvimento:

- ✓ Os participantes sentam-se em semicírculo;
- ✓ Desenhar uma matriz de quatro colunas conforme quadro1, no papel kraft afixado na parede, ou como for conveniente;
- ✓ Entregar para cada participante 4 tarjetas com cores diferentes e 1 pincel atômico. Não há necessidade de ter um pincel por pessoa, pois utilizarão coletivamente;
- ✓ O mediador deverá lançar as perguntas orientadoras ou o tema tratado. Para a identificação de cada ideia, serão utilizadas fichas coloridas, onde cada participante deverá escrever 1 fortaleza (ex. papel branco), 1 oportunidade (papel verde), 1 fraqueza (ex. papel amarelo) e 1 ameaça (papel rosa), nessa ordem;
- ✓ Também poderá fazer intervenções e dizer aos participantes que podem expressar diferentes pontos de vista, que devem ser colocados em discussão;
- ✓ As fichas preenchidas vão montando as quatro colunas da matriz (conforme imagem 2), que poderão ser identificadas e visualizadas duas formas:

1. **interna e externa:** em que as fortalezas e fraquezas são fatores internos que podem ser controlados pela instituição e as oportunidades e ameaças são fatores externos, os quais devem ser aproveitados ou evitados.
 2. **positivas e negativas:** é considerada positiva a relação entre as forças e as oportunidades e negativa a relação entre as ameaças e as fraquezas. A relação entre as fortalezas e as ameaças indica vulnerabilidade e limitações entre as fraquezas e as oportunidades. Entre Fortaleza e oportunidade está a capacidade pró-ativa e entre fraquezas e ameaças, entre fortalezas e fraquezas a debilidade.
- ✓ O grupo estabelecerá uma estratégia baseada na análise FOFA, para avaliação do projeto, com propostas e encaminhamentos ou elaboração de plano de ação.
 - ✓ Novamente distribuem-se fichas brancas aos participantes para que sejam apresentadas propostas e os encaminhamentos conforme quadro 2.
 - ✓ Se o grupo for elaborar um plano de ação, pode-se utilizar o seguinte modelo de ficha do quadro 3.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
FRAQUEZAS	AMEAÇAS

Quadro1: Elaborado pela autora.

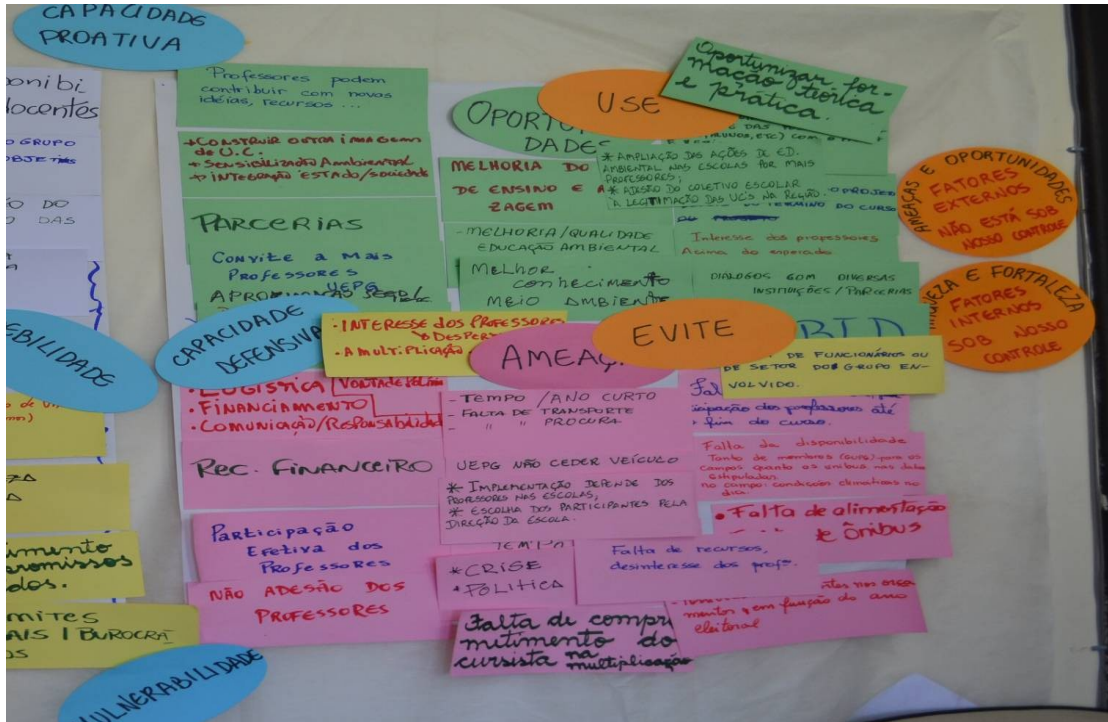


Imagem 2: FOFA – arquivo próprio.

Propostas	Encaminhamentos

Quadro2: Elaborado pela autora.

Quem?	
O que?	
Como?	
Quando?	

Quadro 3: Elaborado pela autora.

5.3.7 GOR (governabilidade, oportunidade e raiz)

Objetivo: Identificar pontos de intervenção significativos.

Material necessário: tarjetas de papel coloridas (duas cores diferentes) em forma circular ou retangular, papel kraft, pinceis atômicos e cola.

Espaço físico: Sala de aula ou salão.

Desenvolvimento:

- ✓ Os participantes sentam-se em semicírculo;
- ✓ Desenhar uma árvore com raiz e galhos em forma de setas. Afixar na parede um papel *kraft* para construção da árvore GOR;
- ✓ Entregar para cada participante 2 tarjetas com cores diferentes e 1 pincel atômico. Não há necessidade de ter um pincel por pessoa, pois utilizarão coletivamente;
- ✓ O mediador deverá lançar as perguntas orientadoras ou o tema tratado. Para a identificação de cada ideia, serão utilizadas fichas coloridas, onde cada participante deverá escrever 1 ameaça (papel rosa) e 1 fraqueza (ex. papel amarelo), nessa ordem;
- ✓ Também poderá fazer intervenções e dizer aos participantes que podem expressar diferentes pontos de vista, que devem ser colocados em discussão.
- ✓ As fichas preenchidas vão montando a árvore, que poderá ser analisada sobre três aspectos:
 1. **Governabilidade:** A capacidade de intervenção e governabilidade da equipe frente as fraquezas;
 2. **Oportunidade:** O que pode ser feito considerando os aspectos positivos;
 3. **Raiz:** Identificar se o item próximo item à raiz é uma fraqueza ou ameaça que inviabilizará o projeto ou influenciará nos itens superiores.

5.3.8 Tempestade de Ideias - *Brainstorming*

Objetivo: Explorar a potencialidade criativa do grupo, para gerar ideias e encontrar soluções.

Material necessário: tarjetas de papel em forma retangular, papel kraft, pinceis atômicos e cola.

Espaço físico: Sala de aula ou salão.

Desenvolvimento:

- ✓ Os participantes sentam-se em semicírculo;
- ✓ Afixar na parede um papel *kraft* para exposição do *brainstorming*;
- ✓ Entregar para cada participante 1 tarjeta e 1 pincel atômico. Não há necessidade de ter um pincel por pessoa, pois utilizarão coletivamente;
- ✓ O mediador lançará um problema ou tema e dará as regras do *brainstorming*:
 1. Críticas são rejeitadas;
 2. Criatividade é sempre bem-vinda;
 3. Quantidade é necessária;
 4. Combinação e aperfeiçoamento são necessários.
- ✓ Cada participante deverá anotar na sua tarjeta uma ideia;
- ✓ Cada um na sua vez, deverá socializar a ideia e colar a tarjeta no painel do *brainstorming*;
- ✓ O grupo deverá avaliar o processo, selecionar as ideias prioritárias e definir as ações posteriores.

6. Avaliação e Análise Crítica

A maioria das atividades propostas foi vivenciada com alunos, gestores ambientais e professores. Os jogos e brincadeiras são ótimas ferramentas para trabalhar conteúdos e temas da educação ambiental, podendo ser desenvolvidas em vários espaços e ambientes, promovendo a cooperação entre os participantes e vivências com a natureza; As danças circulares possuem um grande potencial pedagógico para iniciar e encerrar atividades, na aproximação do grupo e; as atividades de planejamento coletivo são excelentes aliadas para realizar reuniões, avaliação de projetos e ações e planejamento coletivo, por meio da aproximação das pessoas, integração e técnicas de comunicação visual.

Enfim, os jogos cooperativos, brincadeiras, danças circulares e atividades de planejamento coletivo continuam significativamente na promoção da educação ambiental e traz ótimos resultados para os atores sociais envolvidos como o protagonismo, a alegria, a emoção, a criatividade, a inspiração, o entusiasmo, os sentidos, a sensibilidade, a diversão, a empatia, a paciência, a concentração, a atenção, a solidariedade, a reflexão,

o espírito coletivo, colaborativo e compartilhamento de boas idéias, boas atitudes, boas práticas e aprendizagem.

7. Considerações Finais

Os jogos cooperativos, brincadeiras, danças circulares e atividades de planejamento coletivo possuem um potencial lúdico que favorece o desenvolvimento de aprendizagens, o resgate de valores, a comunicação, a cooperação, a criatividade, a sensibilização, a percepção, a mudança de valores e atitudes em prol da cooperação. Nesse processo, alunos, professores e mediadores/coordenadores trocam ideias, vivências e constroem conhecimentos.

Essas ferramentas pedagógicas contribuem significativamente para a integração da comunidade escolar e promoção da educação ambiental na escola, que só se efetiva com a participação de todos, e o comprometimento na tomada de decisão e na resolução de problemas e na caminhada rumo à escola sustentável.

Espera-se que esse material possa ser compartilhado e divulgado á professores e educadores ambientais, para que venham a utilizar esta ferramenta pedagógica para promover a integração da comunidade escolar e práticas sustentáveis.

8. Referências

BARDINI, B; BARNINI, C; DIEZ, C. L. F. **Corpo, Educação Física e Danças Circulares: Entre Corpos Sarados e Sagrados**. Anais do XVI CONBRACE e III CONICE. Salvador – Bahia – Brasil 20 a 25 de setembro de 2009. Disponível em: <http://www.unitaculturacorporal.com.br/popups/corpo_educacao_fisica_e_dancas_circulares.pdf>. Acesso em 15/03/2014.

CORNELL, J. B. **Vivências com a Natureza: Novas Atividades para Pais e Educadores**. Vol. I. Tradução de Fabiana Mirella e Rita Mendonça. São Paulo: Aquariana, 2008.

_____. **Vivências com a Natureza: Novas Atividades para Pais e Educadores**. Vol. II. Tradução de Fabiana Mirella e Rita Mendonça. São Paulo: Aquariana, 2008.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo:

Editora 34, 2002. (Coleção Espírito Crítico).

BORGES, C. **O que são espaços Educadores Sustentáveis**: In: Espaços Educadores Sustentáveis. Salto para o Futuro. Ano XXI Boletim 07 - Junho 2011. p.11-16.

BRASIL. Lei n.º 9.795. **Estabelece a Política Nacional de Educação Ambiental**. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 28 abr. 1999.

_____. Programa Nacional de Capacitação de Gestores Ambientais. Cadernos de Formação. Vol. 4: **Instrumentos da Gestão Ambiental Municipal**. Brasília: MMA, 2006.

_____. Decreto nº 7.083. **Dispõe sobre o Programa Mais Educação**. Presidência da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 27 jun 2010.

_____. Resolução nº 02/2012. **Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental**. Ministério da Educação, Brasília, DF, 15 de junho de 2012.

_____. **Passo a Passo para a Conferência de Meio Ambiente na Escola + Educomunicação**: Escolas Sustentáveis. Brasília: MEC/MMA, 2012.

_____. Resolução nº 18/2012. Dispõe sobre a destinação de recursos financeiros nos moldes operacionais e regulamentares do **Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE)** –MEC/FNDE/CD. Ministério da Educação, Brasília, DF, 21 de maio de 2013.

_____. **Orientações para a elaboração de projetos utilizando a metodologia do Marco Lógico**. 4º Ciclo de Capacitação em Gestão Participativa. ICMBIO: Acadebio, outubro de 2013.

_____. **Guia do Participante da IV Conferência Nacional Infantojuvenil Pelo Meio Ambiente**. Brasília: MEC/MMA, 2013a.

_____. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013b.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência**. UNICAMP. Campinas, SP: [s.n.], 1999. Dissertação (Mestrado). Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000202203>>. Acesso em: 01/03/2014.

DISTEFANO, F.; CARMO, G. C. M. S. do. **Fundamentos de Jogos e Brincadeiras II**. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2010.

DRUMOND, M. A. **Técnicas e Ferramentas Participativas para a Gestão de Unidades de Conservação**. Programa Áreas Protegidas da Amazônia-ARPA e Cooperação Técnica Alemã-GTZ. Brasília: MMA, 2009.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989.

Freire, P. **Pedagogia da Indignação**. São Paulo: Editora Unesp, 2000.

- _____. **Pedagogia da solidariedade**. São Paulo: Villa das Letras Editora, 2009.
- GALEANO, E. **O livro dos abraços**. 7. ed. Trad. de Eric Nepomuceno. Porto Alegre: L&PM, 2000.
- LEFF, E. **Epistemologia ambiental**. Tradução de Sandra Vanezuela. 2a edição. São Paulo: Cortez, 2002.
- _____. **Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável**. In: **Verde Cotidiano: O ambiente em discussão**. 3ª ed. Petrópolis: DP et Alii, 2008. p. 97-112.
- LOUREIRO, C. **Trajectoria e Fundamentos da Educação Ambiental**. 2ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- MIYASHIRO, R. **Referencial Metodológico: Educação integral dos trabalhadores**. Educadores – turismo e hospitalidade. São Paulo: CUT, 2007.
- MORALES, A.G. **A Formação do Educador Ambiental: reflexões, Possibilidades e Constatações**. Ponta Grossa: ed. UEPG, 2009.
- OLIVERA, A.; PORTUGAL, S.; ROTUNDO, R. A.M. **Eu, Você e o Presente da Natureza**. Manual do Educador. Prêmio ArcelorMittal de Meio Ambiente. Fundação ArcelorMittal Brasil, 2010.
- OSTETTO, L.E. **Na dança e na educação: o círculo como princípio**. Educ. Pesqui. Vol.35 no.1 São Paulo jan./abr. 2009. ISSN 1517-9702. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1517-97022009000100012>>. Acesso em: 14/03/2014.
- PARANÁ. Lei nº 17.505. **Política Estadual de Educação Ambiental**. Diário Oficial do Paraná nº 8875, Curitiba, PR, 11 de Janeiro de 2013a.
- _____. Deliberação CEE Nº 04/13. **Estabelece as Normas estaduais para a Educação Ambiental no Sistema Estadual de Ensino do Paraná**. 2013b.
- SATO, M. **Educação para o ambiente amazônico**. 1997. 243f. Tese (Doutorado em Ecologia e Recursos Naturais) - Centro de Ciências Biológicas e Saúde, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 1997.
- SAUVÉ, L. **Educação Ambiental: possibilidades e limitações**. Educação e Pesquisa. São Paulo, v. 31, n. 2, p. 317-322, maio/ago. 2005.
- TIMOSSI, L. da S.; PEDROSO, B. **Fundamentos de Jogos e Brincadeiras I**. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2010.
- TRAJBER, R.; SATO, M. **Escolas Sustentáveis: Incubadoras de Transformações nas Comunidades**. Rev. eletrônica Mestr. Educ. Ambient. ISSN 1517-1256, v. especial, setembro de 2010. Disponível em: <<http://www.seer.furg.br/remea/article/viewFile/3396/2054>>. Acesso em: 06/03/2014.