

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL I E SUA RELAÇÃO COM A SUSTENTABILIDADE

*Maria Carolina C. Cunha Carneiro*¹

*Daniela Polimeni Montecchio Costa*²

RESUMO: Esta pesquisa é de caráter qualitativo a partir de pesquisa bibliográfica e documental e tem como foco evidenciar a importância do uso de jogos na Educação Fundamental I, bem como a questão da sustentabilidade e o uso de materiais recicláveis e como ambos podem ser trabalhados no ambiente escolar. O brincar é um momento importante para as crianças, pois é através dele que elas se desenvolvem, tanto na parte física, quanto cognitiva e mental. É fonte de prazer e de conhecimento. Trazer a brincadeira para a sala de aula, a partir dos jogos na Educação Fundamental I é algo que poderá estimular as crianças a aprender de forma diferenciada fugindo dos métodos tradicionais. A partir da questão da sustentabilidade, evidenciamos aos estudantes a importância de se tornarem cidadãos mais conscientes em torno das questões ambientais e que possam continuar a produzir riquezas, mas de uma forma que diminua a degradação do planeta e não comprometa a qualidade de vida das pessoas. Sendo assim, o uso de jogos para a aprendizagem e a utilização de materiais recicláveis para sua elaboração são temáticas que podem e devem estar presentes no ambiente escolar.

Palavras-chave: Jogos. Ensino-aprendizagem. Materiais sustentáveis.

THE IMPORTANCE OF USING GAMES IN ELEMENTARY EDUCATION I AND THE RELATIONSHIP WITH SUSTAINABILITY

ABSTRACT: This is a qualitative research based on bibliographic and documentary research which pretends to inform an importance of using games in Elementary Education I, and also the issue of sustainability and the use of recyclable materials and how both can be worked at school. Playing is an important moment for children, because it is through it the they can develop physically, cognitively and mentally. This is a source of pleasure and knowledge and using the games children can learn better and scaping from the traditional methods. Regarding to the sustainability's question, we can show the students the importance of becoming more conscious citizens about environmental issues and that they can continue producing wealth, but reducing the degradation of the planet without compromising people's quality of life. Therefore, the use of games for learning and the use of recyclable materials for their elaboration are themes that can be presented in the school environment.

Keywords: Games. Teaching learning. Sustainable materials.



Introdução

A ludicidade proporciona o aprendizado pela ação, integrando o pensamento e o sentimento e tendo como característica a espontaneidade. Ela possibilita que as crianças construam um conceito de realidade cada vez mais elaborado, pois propicia o encontro consigo e com o outro, bem como momentos de fantasia e realidade.

O brincar faz parte da essência das crianças e o uso de jogos durante o processo de aprendizado possibilita que essa aprendizagem ocorra de uma maneira mais prazerosa, estimulando tanto o raciocínio, quanto a reflexão, de modo que a própria criança desenvolva o seu aprendizado.

¹ Doutora em Educação - Universidade de São Paulo. Mestre em Educação Matemática pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP. Especialista em Planejamento, Implementação e Gestão da Educação a Distância - Universidade Federal Fluminense (UFF-RJ). Graduada em Matemática - PUC - SP. Professora da Licenciatura em Pedagogia e dos cursos de Negócios (na modalidade EaD) do Centro Universitário Senac-SP. ID Lattes: 1865-5253-2400-1282; ORCID: 0000-0001-5336-9598, E-mail: maria.ccarneiro@sp.senac.br.

² Graduanda no curso de Licenciatura em Pedagogia no Centro Universitário Senac. ID Lattes: 8128-6259-9014-0782; ORCID: 0000-0001-5395-8587; E-mail: dpmontecchio@uol.com.br.

O uso de jogos permite que se tenha uma construção do conhecimento unindo a ludicidade ao conteúdo, onde podem ser desenvolvidos os elementos psicomotores, ou seja, fazendo com que a criança possa ter um domínio de si mesma usando de maneira plena as suas capacidades.

O mote, aqui, é evidenciar a importância do uso da ludicidade na Educação Fundamental I, a partir da utilização de jogos, bem como o trabalho com as práticas sustentáveis, com o intuito de melhorarmos a situação ambiental do planeta que tem se agravado, comprometendo as condições de vida dos seres vivos.

Temos como hipóteses para a elaboração deste trabalho: o estímulo à criatividade da criança, a valorização do seu aprendizado por meio do brincar e de atividades lúdicas e criativas, um aprendizado mais prazeroso, o estímulo ao seu desenvolvimento social, cultural e emocional e poder fazer com que as crianças pensem criticamente sobre questões de sustentabilidade.

O brincar é um momento importante para as crianças, pois é a partir dele que elas se desenvolvem tanto na parte física, quanto cognitiva e mental, sendo ele fonte de prazer e de conhecimento.

Durante estes momentos ocorrem os processos de desequilíbrio e equilíbrio no desenvolvimento infantil, propiciando às crianças novas conquistas (individuais e coletivas), uma vez que o processo de brincar envolve troca, confronto e negociação entre os pequenos aprendizes.

De acordo com Piaget (1976), durante o processo de construção do conhecimento e antes que a criança atinja o equilíbrio, ocorrem outros dois processos conhecidos como assimilação – que é o momento em que a criança incorpora uma nova ideia ou conhecimento às suas estruturas – e a acomodação – que é quando a criança se ajusta a esse novo conhecimento; e, à medida que se tem um equilíbrio estável entre a assimilação e a acomodação, podemos dizer que ocorreu um novo aprendizado.

Lev Vigotski (2007) também aponta ser a brincadeira uma maneira de desenvolver as habilidades conceituais das crianças, utilizando-se do brincar e da imaginação, de forma que por meio de jogos a criança, inclusive, poderia adquirir e inventar suas próprias regras.

A partir da atividade lúdica, a criança prepara-se para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes, e conviver como um ser social.

Nesta perspectiva, o universo do brincar pode ser entendido a partir das palavras de Friedman (2005, p. 87-88):

O brincar, assim como a arte, o movimento, a expressão plástica, verbal e musical, pode ser considerado como uma linguagem, através da qual as crianças se comunicam, entre si e com os adultos. O brincar é um sistema de signos que representa, de forma inconsciente, a vida real, sob o olhar daquele que brinca (o jogo simbólico, por exemplo); o brinquedo ou os objetos utilizados no jogo representam uma ponte, um meio de comunicação, a partir do qual designa-se uma realidade mais complexa.

Assim, trazer a brincadeira para a sala de aula a partir dos jogos na Educação Fundamental I é algo que pode estimular as crianças a aprender de forma diferenciada, fugindo dos métodos tradicionais – aqueles em que o professor detém o conhecimento e os repassa para os alunos normalmente por meio de uma aula expositiva e teórica e que tornam o aprendizado algo cansativo e sem estímulo para o pleno desenvolvimento dos alunos.

De fato, os jogos, quando bem encaminhados e planejados pelo professor para a utilização em sala de aula, respeitando a faixa etária dos alunos, influenciam o desenvolvimento infantil e podem proporcionar saltos qualitativos na aprendizagem, no desenvolvimento pessoal e coletivo, aprimorando inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação, sendo um caminho de transição para níveis mais elevados do desenvolvimento psíquico infantil, conforme corroboram Brock et al. (2011, p. 121):

As atividades de brincadeira podem ajudar as crianças a desenvolver e refinar os *caminhos neurais* do cérebro, através da promoção das estratégias de cognição quando elas memorizam, organizam e internalizam sua aprendizagem, conforme elas se envolvem em brincadeiras com resolução de problemas.

Ademais, é importante salientar neste contexto, a sustentabilidade no mundo atual e como a escola se torna um ambiente essencial para que se desenvolvam práticas sustentáveis e a formação de cidadãos conscientes, uma vez que ela está presente na vida de todas as pessoas e é o lugar no qual se constroem conhecimentos para a vida em sociedade. Desta forma, ela pode ajudar os educandos para um consumo racional, mostrando às gerações futuras a necessidade de conscientização sobre os seus atos e perante o meio ambiente. Nesta linha de pensamento, a fala de Nakagawa (2018, p. 13) traz suas contribuições:

Antes de interromper o modo habitual de pensar, é preciso entender quais são os modelos mentais existentes nas questões de sustentabilidade, estratégia, tendência e realidade, para com isso começar a pensar no futuro.

Discussão teórica

O brincar pode ser considerado algo inato, pois desde bebê ocorre um desenvolvimento por meio da brincadeira, sendo que ela terá suas variações de acordo com a idade das crianças; porém sempre trará diversos benefícios, inclusive uma associação com a aprendizagem.

O bebê, inicialmente, brinca com objetos no berço e conforme começa a se movimentar, explorando o seu redor, deixa de brincar em um único lugar e passa a explorar possibilidades mais amplas.

As brincadeiras infantis vão se estruturando conforme ocorre o desenvolvimento das crianças, contribuindo, inclusive, para o seu desenvolvimento mental, como pode ser identificado na experiência apresentada por Kishimoto (2002, p. 148):

Crianças de 3 a 5 anos submetidas a uma situação-problema – retirar um giz dentro de uma caixa sem sair do lugar, usando palitos, cordas e ganchos – foram colocadas em três grupos: o primeiro brinca com materiais antes da experiência, o segundo recebe uma demonstração de como se juntam cordas com ganchos e o terceiro, instruções sobre o material e o que fazer. Os resultados indicam que o grupo que brincou com o material resolveu o problema de forma mais competente que outros, por não estarem tensos, não temerem o fracasso e aceitarem sugestões.

Utilizando-se das brincadeiras, as crianças vão percebendo a importância de fazer escolhas e de tomar decisões. Elas ajudam as crianças a realizarem conexões, desenvolverem sua imaginação e criatividade, sendo através delas que as crianças mostram a sua essência, de uma forma inconsciente.

Ao brincar, as crianças podem imitar, meditar, sonhar e imaginar, transformando seus desejos e medos em realidade durante este momento, e descobrindo um mundo possível e imaginário para elas.

É importante ressaltar que toda aprendizagem deve ser significativa e relacionar-se com as experiências anteriores das crianças, suas vivências pessoais e seus conhecimentos, como pontua Brock et al. (2011, p. 33):

[...] as narrativas das brincadeiras, ou seja, o que as crianças fingem ser, está altamente relacionado com o ambiente e as experiências verdadeiras dessas crianças (por exemplo, as crianças ocidentais brincando de “família”, “escolas” ou papéis imaginários inspirados em fontes provenientes dos meios de comunicação).

Os jogos fazem parte das brincadeiras infantis, promovendo interação entre os pares, possibilitando o debate, a troca de conhecimentos e o respeito às diferenças.

O uso de jogos para a aprendizagem torna possível que a mesma ocorra de maneira lúdica, não estando ligado apenas ao conteúdo cognitivo, uma vez que os jogos terão uma grande importância na socialização, no desenvolvimento de competências e habilidades transversais e nas trocas entre as crianças, como bem explica Rau (2007, p. 36):

É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às suas necessidades.

A criança é um “ser social” e ativo na busca por conhecimento e possui grande capacidade cognitiva, social e criativa para desenvolver os seus conhecimentos, sendo que por meio da brincadeira ela passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Durante o brincar a criança vai construindo seu conhecimento do mundo lúdico, transformando o real com os recursos da fantasia e da imaginação.

Neste contexto, de acordo com as palavras de Brougere (2002, p. 19):

Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real, fiel, na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio de realidade.

Toda criança é curiosa e ativa por natureza, porém o brincar não se trata apenas de uma dinâmica interna de cada criança, mas de uma atividade que tem um significado social e que necessita de aprendizagem.

Ao brincar, a criança deve ser respeitada, pois seu mundo oscila entre a fantasia e a realidade e para que o seu desenvolvimento seja completo, ela necessita tanto de brinquedos, como de espaço suficientes para se sentir à vontade e dona dele.

A ludicidade contribui para que ocorra uma maior interação entre o professor e os alunos, além de ser um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem, fazendo com que os alunos tenham um maior prazer em aprender, como pode ser constatado a partir das palavras de Rau (2007, p. 33): “A ludicidade utilizada como recurso pedagógico em ambiente de ensino traz o prazer como um referencial das ações dos educandos.”

O uso de jogos no processo educativo busca, entre outras coisas, a integração dos alunos entre si e com o meio ambiente, a construção de regras, a ampliação do desenvolvimento psicomotor, cognitivo e sócio afetivo e a formação de cidadãos críticos. Corroborando tais ideias, Rau (2007, p. 167-168) afirma que:

O brincar com o corpo, proporciona a interação com o meio. O brincar com o outro socializa, pois durante a atividade surge a necessidade de se estabelecer regras para organizar as interações. Também o ato de lidar com a linguagem do outro, seus pensamentos, comportamentos, sentimentos possibilita que ao mesmo tempo a criança identifique as suas próprias emoções, como a alegria, a raiva, a frustração, o medo e a ansiedade.

Neste sentido, o professor é a pessoa, dentro do campo educativo, que está habilitada para trabalhar com crianças dentro da sala de aula. Ele desenvolve diversas atividades durante o seu ano letivo, porém, é muito importante que ele conheça o público com o qual está trabalhando, para saber quais as melhores formas de se trabalhar com determinada classe, de forma a atingir os objetivos propostos no início do ano, como podemos entender nas palavras de Friedman (2005, p. 32):

Continuo afirmando a necessidade premente desta postura do educador para compreender e conhecer melhor as crianças com quem ele trabalha: suas necessidades, seus interesses, suas habilidades, suas dificuldades, suas emoções, seus desejos.

O professor terá um papel decisivo no trabalho com jogos em sala de aula, porque ele será o responsável por efetuar a organização deste tipo de ensino-aprendizagem no ambiente em que atua, de forma que consiga conciliar a aprendizagem das crianças, suas necessidades de desenvolvimento e preocupações sociais mais amplas. Nesta perspectiva,

Muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando. (RAU, 2007, p. 25).

Outro ponto relevante que deve ser evidenciado diz respeito à sustentabilidade. A sociedade hoje, de um modo geral, tem demonstrado uma maior preocupação com esta questão, sendo que a construção do futuro da humanidade exige novas atitudes de cidadania, como explicita a fala de Almeida (2002, p. 12):

Embora ainda com uma longa jornada pela frente, o conceito de desenvolvimento sustentável já se firmou o bastante para incorporar, com clareza e de forma indissolúvel, as dimensões econômica, ambiental e social das ações humanas e suas consequências sobre o planeta e os seres que o povoam.

A escola tem um papel fundamental nesta questão, pois por meio das ações educativas ela ajudará na conscientização dos estudantes de forma que se tornem cidadãos preocupados com a degradação da natureza e com o consumo sustentável, provocando, dessa forma, uma mudança de atitude nas pessoas.

Ao se disseminar boas práticas ambientais, principalmente no trabalho com crianças e jovens em ambientes educativos, pode-se construir a sociedade do amanhã de uma maneira mais equilibrada e justa com a natureza, uma vez que ao preservar o meio ambiente faremos um bem aos próprios seres humanos, como muito bem destacam Guevara et al. (2011, p. 29):

A tarefa fundamental da educação é então desenvolver compreensão, difundir a informação, instrumentos e técnicas preservação da vida, inspirando o engajamento, na escola e fora dela, envolvendo a sociedade em um processo educacional permanente de ensino-aprendizagem voltado para o futuro.

Ademais, os autores também nos apontam o papel da escola na educação sustentável, como podemos entender abaixo:

A educação para a sustentabilidade é uma necessidade que se justifica enquanto realça um conjunto de aspectos da realidade que foi marginalizada pela própria educação. A formação de cidadãos conscientes sobre o desenvolvimento sustentável ocorrerá na medida em que a escola se comprometer a discutir e colocar em prática ações para a conscientização de problemas sociais e ambientais, dentro de uma visão sistêmica sem desprezar os conflitos do homem com a natureza, procurando simultaneamente uma solução para os conflitos homem-natureza no interior dos projetos de educação. (GUEVARA et al., 2011, p. 28).

Análise de dados

As atividades lúdicas estimulam a aprendizagem e fazem com que as crianças se sintam motivadas no ambiente escolar, como confirmam Brock et al. (2011, p. 37): “Os educadores precisam proporcionar ambientes divertidos e estimulantes que promovam atividades práticas e o uso de recursos interessantes e, dessa forma, permitir que as crianças iniciem as suas próprias aprendizagens.”

Neste sentido, por que não aliar questões envolvendo sustentabilidade ao promover atividades pedagógicas lúdicas? A sustentabilidade deve fazer parte do dia-a-dia das pessoas, atualmente, e quanto antes pudermos falar com as crianças sobre este assunto, maiores serão as chances de formarmos cidadãos críticos e preocupados com as questões do planeta, como nos explica Guevara et al. (2011, p. 141):

Ter uma visão de sustentabilidade educacional é antes de tudo ter uma perspectiva de longo prazo. É entender que devemos valorizar a independência educacional do indivíduo, valorizando e validando um modelo em que a criança é objeto de transformação a longo prazo.

A seguir, apresentamos duas atividades realizadas, nas quais se uniu a questão lúdica com a sustentabilidade.

- 1) Experiência realizada no PIBID IF Farroupilha - Ensino de Ciências: uma abordagem lúdica (UBERTI & TONIOLO, 2015).

Esta experiência ocorreu no Pibid - Biologia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Campus Alegrete:

Foram utilizados jogos durante as aulas que contribuíram para o aprendizado dos conteúdos por parte dos alunos e, especificamente, no estudo sobre as propriedades e características da água. O professor mediu a utilização de experimentos práticos, como a pressão exercida pela água em uma garrafa pet, e aproveitou para construir trilhas sobre as curiosidades, desperdício e uso consciente da água.

Podemos entender, a partir desta experiência, que o professor, além de trabalhar a ludicidade e realizar um experimento de maneira prática, utilizou materiais recicláveis para a sua realização, evidenciando que muitas atividades podem ser desenvolvidas com materiais que fazem parte do nosso cotidiano. Além disso, foi trabalhada a questão do uso consciente da água de uma maneira lúdica, tornando essa questão tão importante, ainda mais interessante para os alunos.

Assim, segundo as palavras de Guevara et al. (2011, p. 63): “[...] a natureza não pode ser vista como um palco que ocupamos ou que gerações futuras irão ocupar, mas deve ser encarada como os recursos indispensáveis à sobrevivência humana.”

2) Experiência - Horta Pedagógica (SILVA, 2018).

A questão da sustentabilidade se tornou algo muito relevante atualmente, principalmente ao considerarmos os problemas que o Planeta Terra tem enfrentado em virtude do uso excessivo dos recursos naturais.

Esta atividade foi desenvolvida por Andreia Filipa Pires da Silva, aluna de mestrado do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, e realizada num Centro Escolar de Viana do Castelo, tendo se mostrado muito interessante, pois seguiu-se a ideia de produzir alimentos que são consumidos em casa, através da criação de uma horta na escola.

Cada aluno deveria levar um garrafão de água para a escola, que seriam então reaproveitados como vasos; o solo foi fornecido pela comunidade. Os garrafões foram preparados, cortando-se a parte do gargalo e fazendo alguns furos para escoar a água em excesso. Cada aluno encheu o seu garrafão com solo e colocou um pé de alface e um rebento de cenoura ou de nabo, colocando-o depois no local cedido para o projeto. A manutenção da horta, que incluía as tarefas e regar as plantas e retirar matos, foi realizada em pares rotativos em dias intercalados, geralmente antes da hora de almoço, exceto nos dias chuvosos ou que houvesse chovido no dia anterior.

De fato, esta atividade mostrou-se muito interessante, pois, a partir dela puderam ser trabalhados hábitos para uma vida mais sustentável, além de propiciar aos alunos a oportunidade do trabalho em grupo, como nos confirma Guevara et al. (2011, p.69): “A qualidade da educação está na capacidade de articular valores e expressões de ética e cidadania e traduzir em bons resultados.”

Considerações finais

Evidenciamos, a partir do exposto neste trabalho, que a brincadeira é importante para o desenvolvimento infantil, uma vez que ela é parte fundamental para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças, pois ao brincar, as crianças estão construindo o seu próprio conhecimento.

É importante ressaltar que existem diferenças entre as culturas e não se pode limitar de uma maneira simples a atividade complexa que é uma brincadeira, pois, enquanto a criança brinca, ela nos permite compreender a forma como constrói o mundo, inclusive demonstrando suas preocupações, os problemas que sente e, até mesmo, como ela gostaria que fosse sua vida.

Cabe ao adulto fazer a análise das brincadeiras desenvolvidas pelas crianças, pois muitas vezes, elas expressam a partir do brincar problemas que têm dificuldade de expressar em palavras.

O trabalho com jogos pode se tornar um caminho possível e que vá ao encontro da formação integral dos alunos, bem como ao atendimento de suas necessidades, uma vez que envolve várias habilidades como a memória, a atenção e a concentração, e são uma fonte de prazer para que os alunos participem efetivamente das atividades.

O uso de jogos em sala de aula também desenvolve, junto aos alunos, a iniciativa, a capacidade de questionamento, a maneira de sanar suas dúvidas e a busca por entender aquilo que foi proposto de uma maneira clara e que possa ser levado para fora da sala de aula, uma vez que o aluno se sente protagonista do próprio aprendizado.

A prática pedagógica contextualizada com os jogos, além de contribuir para a adaptação dos educandos ao grupo e ao meio, prepara-os para viver em sociedade e questionar os pressupostos das relações sociais tais como estão colocadas. Nesse sentido, atende às concepções pedagógicas atuais que propõem formar sujeitos reflexivos, que problematizem as questões sociais e as transformem com criticidade e tolerância. (RAU, 2007, p. 96-97).

A sustentabilidade também tem um caráter de extrema importância no mundo atual, sendo a escola o local ideal para se iniciar a discussão sobre essa questão.

A partir da década de 1970, as questões ambientais começaram a se tornar preocupantes, pois com a industrialização acelerada houve também um crescimento do uso de recursos naturais e verificou-se que a natureza, por si só, não conseguiria se recuperar e se regenerar. Tal fato acabou por demonstrar que a exploração que vinha acontecendo se tornaria insustentável, como explicitado nas palavras de Almeida (2002, p. 18):

Nos últimos anos da década de 1960, ganhava corpo na comunidade internacional a ideia de que haveria uma incompatibilidade inelutável entre desenvolvimento e meio ambiente. Uma vasta produção científica e intelectual apontava um futuro sombrio para a espécie humana. Livros e conferências difundiam a tese de que o planeta rumaria para a catástrofe se os países subdesenvolvidos quisessem seguir os passos dos ricos em seu consumo desenfreado dos recursos do planeta.

A partir de então, foram realizadas várias conferências, elaborados vários documentos que destacam a importância do desenvolvimento sustentável. O que temos visto, atualmente, é uma mudança de paradigmas: as pessoas passaram a ser preocupar mais com as questões ambientais, como Almeida (2002, p. 28) destaca:

O processo de mudança do antigo paradigma para o novo – o da sustentabilidade – está em andamento e envolve literalmente todas as áreas do pensamento e da ação do homem. No meio ambiente encontra campo especialmente fértil, justamente porque a dimensão ambiental perpassa todas as atividades humanas.

Assim, a educação passa a ter um papel muito importante nesta questão, uma vez que educar para a sustentabilidade é um movimento ético e histórico com o objetivo de transformar o pensamento e as atitudes das pessoas de forma que o ser humano possa satisfazer suas necessidades do presente, mas procurando por um futuro melhor.

A educação para a sustentabilidade, assim pensando, pode propiciar meios para a evolução pessoal e coletiva, desenvolvendo valores que permitam ao ser humano manifestar suas capacidades, sentimentos e, principalmente, amor a si, ao próximo e ao mundo. (GUEVARA et al., 2011, p. 28).

Notamos, a partir dos exemplos apresentados, que a escola tem como unir a ludicidade às questões sustentáveis, de forma que os alunos se sintam atraídos em fazer as atividades e prestem mais atenção ao meio ambiente. O professor tem um papel imprescindível nesta temática, pois como mediador do conhecimento, deve elaborar boas condições de aprendizagem, utilizando-se de situações desafiadoras que auxiliem os alunos na busca por soluções. Ele deve criar um ambiente propício, de forma que a curiosidade, as teorias, as dúvidas e as hipóteses dos alunos tenham lugar e sejam realmente escutadas e operacionalizadas, para que se construa a aprendizagem e um melhor meio de vida para todos.

Referências

- ALMEIDA, F. **O bom negócio da sustentabilidade**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.
- BROCK, A.; DODDS, S.; JARVIS, P.; OLUSOGA, Y. **Brincar** – Aprendizagem para a vida. Tradução: Fabiana Kanan. Porto Alegre: Penso, 2011.
- CERISARA, A.; BROUGERE, G.; DANTAS, H.; PERROT, J.; MRECH, L.; AMARAL, M.; KISHIMOTO, T. **O brincar e suas teorias**. Organização: Tizuko Morchida Kishimoto. São Paulo: Pioneira, 2002.
- FRIEDMAN, A. **O universo simbólico da criança**: olhares sensíveis para a infância. Rio de Janeiro: Vozes, 2005.
- GUEVARA, A.; ROSINI, A.; SILVA, J.; CALADO, L.; RODRIGUES, M. **Educação para a era da sustentabilidade**. São Paulo: Saint Paul, 2011.
- NAKAGAWA, M. **101 Dias com ações mais sustentáveis para mudar o mundo**. São Paulo: Labrador, 2018.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- RAU, M. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2007.
- SILVA, A. **Horta-pedagógica**: uma ferramenta de Educação Ambiental para a Sustentabilidade. Instituto Politécnico de Viana do Castelo, 2018.
- UBERTI, H.; TONIOLO, J. **Pibid IF Farroupilha**: compartilhando experiências e aprendizados. São Leopoldo: Oikos, 2015.
- VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Recebido em 15 set. 2020
Aprovado em 09 out. 2020

