

EDUCAÇÃO AMBIENTAL: UMA APROXIMAÇÃO À TECNOLOGIA SOCIAL DE EDUCAÇÃO PELO ESPORTE

Coordenador: Suzana Schuch Santos

Autor: JANAINA OPPERMANN

A atividade esportiva é uma maneira prazerosa de aprender e construir o conhecimento; aliada à educação ambiental tem a possibilidade de sensibilizar e despertar os indivíduos para o interesse e prática de cuidado com o local que residem. Nesse contexto, entender como o ambiente funciona usando o esporte como meio amplia o desenvolvimento biopsicossocial - cognitivo. A Educação Ambiental - EA proporciona a compreensão do nosso entorno e do papel que desenvolvemos no ambiente, deste modo, possibilita mudanças em nossa realidade estimulando autonomia para a tomada de decisão e emancipação social. A Tecnologia Social de Educação pelo Esporte - TSEE propõe ações que incentivam o desenvolvimento dos potenciais de crianças e adolescentes. Assim, conhecer o espaço onde nos inter-relacionamos se torna primordial para a integralidade de tais potencialidades. A presente pesquisa enfoca a Educação Ambiental que incorpora o jogo e favorece a apreensão das questões ambientais vivenciadas no cotidiano dos participantes do Programa Esporte Integral - PEI. A Metodologia de EA para TSEE consiste em 3 ítems e utiliza a prática esportiva como alternativa para a construção da informação, salientando a importância da interdisciplinaridade num mundo em transformações: 1 - Reconhecendo o Campo - A Percepção do Ambiente (atividade que possibilita o diagnóstico do problema); 2 - Preparando as Regras e Táticas - Discutindo o Problema (Proposta dos 7 passos = jogo que discute o problema); 3 - Praticando na Quadra - Trabalhando o Cotidiano: depois de realizar um levantamento da percepção (1) e discutir o problema através do jogo e do esporte (2) é preciso desenvolver estratégias cotidianas para solucionar ou minimizá-lo (3). Nessa fase as crianças propõem metas realizáveis por elas, já que são as protagonistas desse ambiente. Podem ser pensadas em pequeno, médio e longo prazo, concretizando a Agenda 21 Mirim. Ao longo da aplicação desta metodologia foi possível observar sensíveis mudanças no comportamento de algumas crianças e adolescentes, reduzindo a violência, despertando o respeito e a importância das diferentes formas de vida para manutenção de nossas atividades esportivas. Foi produzida uma coletânea de jogos e esportes que facilitam a compreensão do problema ambiental experimentado, sendo incorporada por outras áreas do conhecimento integrantes do projeto. São exemplos de jogos o

Revezamento do Piolho (ciclo de transmissão da pediculose, prevenção, formas de tratamento acessíveis ecológicas e baratas); Dardo Aquático (incentiva o interesse das crianças pelo ciclo da água, bem como a preservação desta); Trilha de Aventura Cega (estimula os demais sentidos no ambiente além da visão); Basquelixo (informação, separação de resíduos) e Basquete Ambiental (discussão sobre biodiversidade e hábitos saudáveis). As trocas entre os saberes popular e acadêmico também foram percebidas, o que facilitou o diálogo intenso com as famílias que levaram a informação para o dia-a-dia do seu bairro. Outro impacto se deu na dimensão das relações interdisciplinares de planejamento e práticas, pois a natureza do conteúdo contribuiu para exercícios e posturas éticas do educador frente ao fazer sócio-educativo compartilhado. A Metodologia de Educação Ambiental aplicada à TSEE engloba um processo, portanto exige continuidade; para ter sentido e ser efetiva é necessário partir da realidade experimentada pelo educando. Além dos resultados já citados, forma cidadãos mais conscientes e comprometidos. É no sentido da compreensão dos processos biológicos que a perspectiva das ciências biológicas se alia à educação ambiental, estimulando o interesse pelo nosso entorno e na função que correspondemos ao ecossistema. Assim, traçam-se alguns passos para uma construção mais participativa dos cidadãos com o intuito de alterar as realidades e os ambientes vividos de maneira positiva, não tão degradante e mais respeitosa com os demais seres.