



Projeto Educação para a Sustentabilidade Socioambiental: Jogo Planetarium

PROJECT ENVIRONMENTAL EDUCATION FOR SUSTAINABILITY: GAME PLANETARIUM

Luciano A. P. Junqueira¹; Áureo M. G. Pinto²; Cíntia Bincoletto Fazon³; Maria de Fátima D. C. Alexandre⁴; Maria M. V. Uribe⁵

RESUMO

Este relato é o resultado prático do desenvolvimento do 'Jogo Planetarium: guia para pilotos da espaçonave Terra' desenvolvido no âmbito do Projeto "Educação para a Sustentabilidade". Planetarium é um jogo de tabuleiro que pretende sensibilizar seus participantes através da prática de ações socioculturais concretas e cooperativas. O jogo permite aos alunos vivenciar experiências reais do cotidiano nas dimensões econômica, social e ambiental. Para o desenvolvimento dessa metodologia em especial, nos baseamos na interdisciplinaridade, considerando que a interseção entre as disciplinas é característica fundamental capaz de promover a integração entre a educação, a sustentabilidade e o ser humano. Neste sentido, cabe-nos dizer que este jogo foi desenvolvido a partir da base teórica dos quatro princípios norteados pela Carta da Terra, documento que prioriza objetivos e valores universais em torno de paradigmas civilizatórios que disseminem a cultura em educação, a fim de nos tornarmos uma sociedade global mais justa, sustentável e pacífica: (I) respeitar e cuidar da comunidade de vida; (II) integridade ecológica; (III) justiça social e econômica; e (IV) democracia, não-violência e cultura de paz. O jogo tem sido aplicado em universidades, empresas e fundações privadas e associações sem fins lucrativos.

Palavras-chave: sustentabilidade; educação; jogo.

1 Doutorado em Administração da Saúde pela Universidade de São Paulo (1996). Atualmente é professor Titular da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Coordenador do Núcleo de Estudos Avançados do Terceiro Setor- NEATS/PUCSP. E-mail: jun@pucsp.br.

2 Mestre em Administração pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2008). Pesquisador do Núcleo de Estudos Avançados do Terceiro Setor (NEATS) da PUC-SP e da Diretoria de Brasília da Fundação Oswaldo Cruz, em análise de redes sociotécnicas, planejamento prospectivo, gestão e políticas públicas. E-mail: aureo.gaspar@gmail.com.

3 Doutoranda em Administração pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Analista de Projetos pela Fundação São Paulo. Atua na linha de pesquisa Organizações e Sociedade. Integrante do NEAT'S e NEF. E-mail: cfazon@pucsp.br.

4 Mestre em Administração pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2008). Atuando principalmente nos seguintes temas: Terceiro Setor, responsabilidade Social. E-mail: mafalexandre@gmail.com.

5 Mestre em TIDD Tecnologias da Inteligência e Design Digital PUC-SP - Aprendizagem e Semiótica Cognitiva (2012). Consultora na área de desenvolvimento de talentos e criadora de jogos empresariais. Livros editados com o nome de Magda Vila: Focalização de Jogos em T&D e Jogos Cooperativos no Processo de Aprendizagem Acelerada, da Editora Qualitymark. E-mail: magdavila@terra.com.br.

ABSTRACT

This report is the practical result of the development of the 'Game Planetarium: a guide for pilots of spaceship Earth' which was developed under the Project "Education for Sustainability". Planetarium is a board game that aims to raise awareness to its participants through the practice of sociocultural activities. By playing this game, the students should experience real everyday life practices within economic, social and environmental dimensions. For the development of this methodology, we rely on interdisciplinarity, considering that the intersection between the disciplines is the key feature that promotes the integration of education, sustainability and the people. In this sense, we must say that this game was developed on the theoretical basis of the four principles guided by Earth Charter, a document on fundamental values and principles for building a just, sustainable and peaceful global society: (I) respect and care for the community of life; (II) ecological integrity, (iii) social and economic justice, and (IV) democracy, nonviolence and peace. The game has been played in universities, companies and private foundations and nonprofit organizations.

Key Words: Sustainability; education; game.

Introdução

Os autores apresentam uma descrição da experiência do Projeto Educação para a Sustentabilidade Socioambiental fruto de um convênio entre a Fundação São Paulo – PUCSP/SP, por meio do NEATS – Núcleo de Estudos Avançados em Terceiro Setor - do Programa de Pós-Graduação em Administração da PUC-SP (o Projeto foi criado e coordenado pelo núcleo) e a Secretaria do Verde e Meio Ambiente da Prefeitura de São Paulo, com recursos do FEMA – Fundo Especial do Meio Ambiente, desenvolvido de 2011 a 2012.

O Projeto “Educação para a Sustentabilidade” se propôs a oferecer um curso complementar à formação dos alunos de graduação e pós-graduação, comprometendo estes futuros profissionais das diversas áreas com tal problemática, nos seus aspectos ambientais, sociais e econômicos. Fez parte dessa formação a capacitação para realizar intervenções de sensibilização para a sustentabilidade socioambiental em comunidades de São Paulo, sendo fornecido aos alunos como instrumento um jogo socioambiental especialmente desenvolvido para estimular e facilitar essa intervenção.

Objetivos Gerais

O objetivo geral desse projeto foi capacitar 45 pessoas para ações que suportem a sustentabilidade socioambiental em sua prática profissional, tornando-os multiplicadores desse conhecimento para outros públicos na cidade de São Paulo. Em paralelo foi desenvolvido um jogo de facilitação para educação socioambiental voltado para o público adulto/jovem, mas que também pode ser utilizado pelos multiplicadores em outros espaços para a sensibilização da população em geral sobre as questões socioambientais.

Objetivos Específicos

- O material didático foi criado para capacitar os jovens a respeito da educação socioambiental num modelo de formação transdisciplinar;
- Identificou e formou multiplicadores para realizarem o treinamento nesse tema;
- Criou um jogo para facilitar a integração com a comunidade, capaz de transmitir os conhecimentos sobre o assunto;
- Capacitou facilitadores para intervenções em sustentabilidade mediadas e facilitadas pelo jogo.

Material e Métodos

Percurso de formação de multiplicadores

A formação, no âmbito do presente projeto, contou com a dedicação de 100 horas de atividades programadas, sendo:

- 84 horas de curso em 14 encontros aos sábados;
- 4 horas de orientação de trabalhos; e
- 12 horas de aplicação do jogo, conforme disponibilidade de espaço e agenda.

Fez parte da capacitação a apresentação de um trabalho de conclusão de curso, ao final do projeto, realizado em grupo e a participação em fóruns/ blog do projeto, conforme disponibilidade. Em 01 de maio de 2012, deu-se o término do projeto.

Programa do Curso

Os encontros foram realizados aos sábados, de 06 de agosto a 19 de novembro de 2011, das 9h às 16h, no campus Perdizes da PUC-SP. No período da manhã foram ministradas aulas participativas sobre os principais temas de Sustentabilidade, em seus aspectos econômico, social e ambiental. No período da tarde foram realizadas as oficinas sobre os temas apresentados, desenvolvidas a partir dos quatro pilares da Educação, preconizados pela UNESCO: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser.

Resultados

Foi e está sendo muito valiosa a iniciativa de atuação direta na sociedade, em articulação com os objetivos de ensino e pesquisa e, em paralelo a isso, o curso proporcionou:

- curso de capacitação de multiplicadores universitários aplicado, validado e pronto a ser reproduzido em outros espaços;
- alunos da PUC-SP capacitados para se tornarem multiplicadores em educação socioambiental;
- jogo de facilitação para educação socioambiental, voltado para o público adulto e jovem a partir de 16 anos;

- jogo utilizado pelos multiplicadores como instrumento facilitador para sensibilização da população sobre as questões socioambientais.

O jogo cooperativo de tabuleiro criado especialmente para o projeto chama-se Planetarium e promove, de forma lúdica, a sensibilização para o tema da Sustentabilidade nas dimensões econômica, social e ambiental.

O jogo tem como foco principal as decisões e escolhas de ações que as famílias realizam no seu dia-a-dia. O cenário apresenta situações familiares e oportunidades de criação de ações coletivas através da negociação.

O Planetarium tem como objetivo proporcionar aos participantes a oportunidade de vivenciar os quatro princípios norteadores da Carta da Terra, uma declaração dos eixos éticos fundamentais para a construção de uma sociedade global mais justa, sustentável e pacífica:

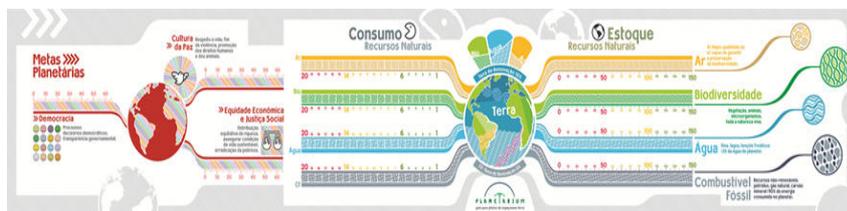
- (I) respeitar e cuidar da comunidade de vida;
- (II) integridade ecológica;
- (III) justiça social e econômica; e
- (IV) democracia, não-violência e cultura de paz.

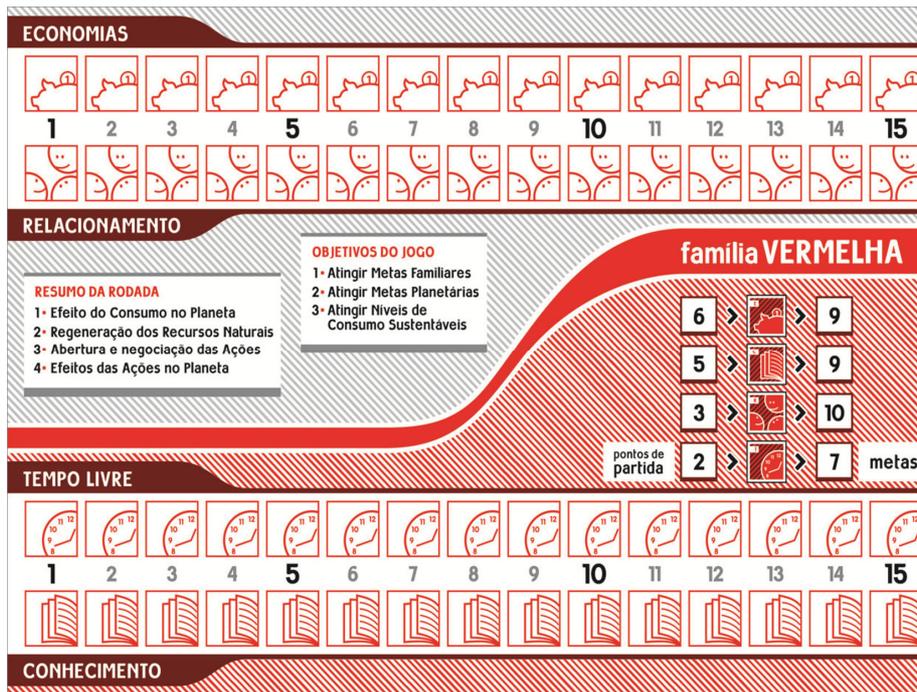
As Estratégias Pedagógicas

- Planetarium é uma ferramenta de sensibilização que mobiliza para o tema de forma lúdica e interativa.
- Cria a oportunidade para discutir comportamentos e o espaço para negociações.
- Poderá ser utilizado também como atividade introdutória em palestras ou capacitações sobre sustentabilidade.

Recursos Necessários

- ✓ 3 horas de aplicação, entre abertura, jogo e fechamento;
- ✓ Demanda equipe de 3 multiplicadores por aplicação;
- ✓ Painel Planeta Terra e Painel das Ações com 4 m x 1 m cada;
- ✓ Seis grupos com tabuleiro de 0,8 m x 0,8 m cada;
- ✓ Mesa de apoio para marcadores de recursos e consumo;





Perfil:

- Jogo cooperativo;
- Grupo mínimo de 6 e máximo de 20 pessoas;
- Indicado para jovens a partir de 16 anos e adultos.

Equipe:

Prof. Dr. Luciano A. Prates Junqueira – coordenador geral do projeto

Prof. Dr. Ladislau Dowbor

Prof.^a Maria de Fátima D. C. Alexandre

Prof.^a Maria Magdalena Vila Uribe (Magda Vila)

Professores convidados

Monitores:

Prof. Áureo Gaspar

Prof.^a Cíntia Fazon

Estagiário: Pedro Emilio Acciari

Pesquisadores e voluntários do NEATS

Conclusão

O projeto, que se encontra em fase de multiplicação do jogo Planetarium junto a diversos públicos, até a presente data vem atingindo plenamente seus objetivos: centenas de pessoas sensibilizadas pelo jogo em aplicações com diferentes populações-alvo.

Bibliografia

http://www4.pucsp.br/educasustentabilidade/o_projeto.html

<http://www.cartadaterrabrasil.org/prt/text.html>

<http://dowbor.org/>

<http://www.capital.sp.gov.br/portalmmsp/homec.jsp>

http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/meio_ambiente/confema/index.php?p=3299