

“NOVO NORMAL”: UMA PROPOSTA DE FERRAMENTA DIDÁTICA PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Patrícia Ravallet Tavares do Amaral e Oliveira¹

Ricardo Martínéz Tarré²

Wagner de Souza Pereira³

Cleyton Martins da Silva⁴

Resumo: Observando a integração de potenciais proporcionada pela união da Educação Ambiental crítica à educação superior e ao lúdico, elaborou-se uma ferramenta pedagógica inovadora, visando a aprendizagem ativa e significativa de jovens para a sustentabilidade. Em formato de jogo de tabuleiro estratégico-colaborativo, “Novo Normal” foi desenvolvido enquanto estratégia para Educação Ambiental e cidadã no intuito de promover o despertar de jovens para um novo olhar sobre a sociedade na qual se inserem e repensar seu papel nela, em especial, no contexto pós-pandêmico de crise socioambiental. No presente trabalho apresenta-se tal ferramenta, bem como potenciais observados em sua aplicação e breves considerações para sua replicação.

Palavras-chave: Juventude; Cidadania; Insegurança Alimentar; Covid-19.

Abstract: Observing the integration of potentials provided by the union of critical environmental education with higher education and entertainment, an innovative pedagogical tool was developed, aiming at the active and meaningful learning of young people for sustainability. In the form of a strategic-collaborative board game, "Novo Normal" was developed as a strategy for environmental and citizen education in order to promote the awakening of young people to a new look at the society in which they are inserted and to rethink their role in it, especially, in the post-pandemic context of socio-environmental crisis. In the present work, this tool is presented, as well as potential observed in its application and brief considerations for its replication.

Keywords: Youth; Citizenship; Food Insecurity, Covid-19.

¹ Universidade Veiga de Almeida. E-mail: pravallet@gmail.com, Link para o Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/7756091700585592>

² Ambiente Brasil Engenharia Tecnologia e Desenvolvimento de Soluções Limpas. E-mail:

tarre@ambientebrasil.net. Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8362665118581372>

³ Indústrias Nucleares do Brasil S/A. E-mail: pereiraws@gmail.com. Link para o Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/4831334377580644>

⁴ Universidade Veiga de Almeida. E-mail: martins.cleyton@gmail.com. Link para o Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/2637457192603373>

Introdução

Por tratar-se de um recurso didático estimulante, o lúdico tende a tornar a prática do ensino-aprendizagem mais expressiva e desejável, trabalhando, de forma dinâmica, aspectos do desenvolvimento físico, emocional e intelectual dos envolvidos. Segundo Maluf (2008), as atividades lúdicas sagram-se instrumentos pedagógicos indispensáveis ao processo de ensino-aprendizagem, atuando no desenvolvimento de perspectivas e dimensões importantes no progresso das diferentes aprendizagens.

De acordo com Laércio e Fonseca (2022), o processo de sensibilização e conscientização a respeito de um tema pode ser favorecido pelo estímulo ao pensamento cognitivo, ao raciocínio lógico e à construção de conhecimentos. A esse respeito, os autores ressaltam que a apresentação de cenários que gerem identificação com o interlocutor, aliados a situações que careçam de sua intervenção, propiciam o desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes instigadoras à ação, como as ações transformadoras necessárias ao presente contexto de crise sanitária, econômica, ética, social e ambiental.

Cândido Lopes e Monteiro (2022) sugerem o engajamento de jovens enquanto atores fundamentais à mudança, citando o aprofundamento da compreensão dos benefícios e desafios do diálogo em processos educativos com juventudes, visando a transição para sociedades sustentáveis. Nesse contexto, os autores analisam como elementos que possibilitam mudanças na forma de agir e pensar de jovens:

O incentivo ao protagonismo juvenil, ao acolhimento, à segurança, ao pertencimento, ao propósito, a uma causa, à troca de múltiplos saberes, o incentivo à expressão, ao respeito, à escuta ativa, à gestão horizontalizada, ao compartilhamento do aprendizado, à igualdade, à autonomia, à identidade, bem como aprendizado sobre si, sobre o outro ou sobre algum aspecto da realidade (CÂNDIDO LOPES; MONTEIRO, 2022, p.494).

Tal processo de engajamento, conforme Lacerda Júnior (2021), perpassa pelo estímulo à percepção crítica, pela conscientização e apropriação dos jovens sobre seu contexto e da sociedade onde se inserem, para que este senso de pertencimento os conduza a examinar o seu papel na saída para as crises vivenciadas. O despertar desse olhar crítico, segundo os autores, deve incitar o cidadão a responder com a ação, porém, evidenciar o papel das políticas de Estado e das grandes corporações na problematização.

Seguindo a lógica do despertar do olhar crítico, Matias e Imperador (2021) ensaiam sobre a ética, o engajamento comunitário, a ressignificação e a quebra de paradigmas que não são benéficos ao desenvolvimento sustentável, sendo considerados pelos autores, portanto, como obsoletos. A estratégia proposta pelos

autores traz ao debate o papel dos jogos teatrais no estímulo à criatividade, à promoção do senso crítico, ao fortalecimento do sentimento de pertencimento, enfocando a importância de os participantes manifestarem suas habilidades, compartilharem o saber e multiplicarem o conhecimento.

Nesse sentido, e tendo em vista o potencial transformador da educação, Bedin e Faria (2021) propõem o aprimoramento do papel das Instituições de Ensino Superior brasileiras, com a proposição de novas abordagens e conteúdos educacionais, que possam contribuir para o desenvolvimento da cidadania para a sustentabilidade. Um ensino que desencadeie conhecimentos para transformar a atuação do indivíduo, enquanto ser social, estimulando oportunidades de desenvolver e aplicar novos conceitos, com a finalidade de propiciar mudanças positivas na sociedade.

Buscando, portanto, a integração de potenciais que engloba a Educação Ambiental crítica, a educação superior, o lúdico e as juventudes, o jogo de tabuleiro “Novo Normal” foi desenvolvido enquanto estratégia para Educação Ambiental e cidadã de jovens, sob o formato de jogo de estratégia cooperativo, no intuito de promover o despertar de jovens em contexto de ensino superior para um novo olhar sobre a sociedade na qual se insere e repensar seu papel nela.

Trazer à tona temáticas complexas que se situam no plano secundário do dia a dia, levando os jovens a refletirem e a agirem para a transformação do status quo, em prol da sustentabilidade, em seus diversos aspectos: esse é o principal desafio adotado no desenvolvimento do jogo “Novo Normal”. A sede de saber e de ser, característica da juventude, unida ao prazer do entretenimento social, tende a promover uma janela para a construção de conhecimentos intencionados, que podem ser absorvidos com menos barreiras, graças à dinâmica proporcionada pelo lúdico.

As juventudes da atualidade representam um recorte social extremamente imerso em tecnologia, em especial, em seus relacionamentos virtuais de interação, entretenimento e integração, cenário esse que foi agravado pelo isolamento social imposto pela pandemia de Covid-19. Como efeito colateral, muitos jovens tendem a desconectar-se de situações reais, ainda que as percebam como informação, o que pode representar uma falta de identidade com problemas da sociedade e, conseqüentemente, desestímulo a identificar-se enquanto ator importante para a solução.

Em uma ocasião em que a sociedade teme e anseia pela nova maneira como as relações sociais e ambientais deverão se manifestar, face às transformações ocorridas durante o período de pandemia, e devido ao apelo crescente por respostas resilientes e coerentes com as necessidades da sociedade pós-pandêmica, incentivar a juventude a sentir-se parte e a tomar parte no desenvolvimento de soluções torna-se fundamental e oportuno. Assim, temáticas como mudanças climáticas, cidades sustentáveis, desigualdade social, saúde, consumo e produção sustentáveis, surgimento de novas epidemias e

insegurança alimentar são temáticas tratadas de forma crítica ao longo de uma partida de “Novo Normal”.

Portanto, observando o potencial transformador da educação e das juventudes, bem como o estímulo diferenciado trazido pelo lúdico no desenvolvimento de cidadãos mais críticos e engajados, a presente proposta busca apresentar uma ferramenta pedagógica inovadora, que una tais elementos e promova uma aprendizagem ativa e significativa para a sustentabilidade. Dessa forma apresenta-se os fundamentos do desenvolvimento do jogo “Novo Normal”, tal como seus objetivos e mecânica, conferindo especial atenção aos testes e aprimoramentos realizados para, por fim, apresentar os potenciais observados em sua aplicação e breves considerações para sua replicação.

Materiais e Métodos

A metodologia de planejamento e desenvolvimento deste jogo fundamentou-se em um problema identificado por Oliveira (2021), a respeito da necessidade de novas estratégias de educação alimentar, ambiental e cidadã de jovens, com uma abordagem crítica quanto ao contexto e a relação ação/inação, no intuito de gerar reflexões e, quiçá, despertar transformações em uma realidade pós-Covid. Para tal, cabe ressaltar, brevemente, que esta metodologia se baseou nas seguintes etapas:

- a) Formulação da ideia central, buscando a proposição de uma ferramenta didática inovadora, atrativa e dinâmica, que pudesse contribuir com a solução do problema observado.
- b) Construção de um enredo que fosse cativante ao público jovem e, ao mesmo tempo, crítico, atual e propiciasse os aspectos colaborativo e de construção de conhecimentos pretendido.
- c) Elaboração da proposta lúdica, sob formato de jogo de tabuleiro, conforme descrito mais adiante.
- d) Idealização e construção dos elementos gráficos, como o tabuleiro, os personagens e demais cartas do jogo, descrita em detalhes por Oliveira (2021). O aspecto visual do jogo foi considerado elemento-chave para o alcance do público, dessa forma, deu-se especial atenção a tais elementos no que tange a suas cores, organização, personagens, tema de fundo, dentre outros aspectos pertinentes.
- e) Pesquisas e desenvolvimento do conteúdo dos desafios do jogo, enriquecidos com dados científicos, frases de efeito, dados governamentais e matérias jornalísticas atuais, bem como, criação de oportunidade de intervenção em situações específicas nesses contextos.
- f) Testes, aprimoramentos e validação do jogo, aspectos que serão debatidos à frente, na seção “Resultados e Discussão”.

Quanto à elaboração da proposta lúdica (item “c”), sua metodologia de formulação perpassou pelas etapas de elaboração de jogos tabuleiro propostas pelo Modelo Hexa-Tau (SPERHACKE; HOPPE; MEIRELLES, 2016), tendo gerado o seguinte resultado:

a) Quanto ao seu objetivo: Impedir a contaminação total da sociedade pelo vírus causador da Pandemia, através de uma atuação colaborativa entre os jogadores ao enfrentar os desafios propostos pelo cenário de crise, em um contexto de crescente insegurança alimentar.

b) Quanto ao perfil do jogo: “Novo Normal” é um jogo colaborativo de lógica, raciocínio, estratégia e sorte, que se utiliza de desafios sob forma de textos, para que os jogadores busquem chegar ao final da história e vencer o jogo, enquanto equipe.

c) Quanto à mecânica: O jogo pode ser aplicado para 2 a 6 jogadores, ou grupos de jogadores. A cada rodada, os jogadores são instigados a refletir sobre as questões apresentadas e tomar decisões cooperativas valendo-se de suas habilidades especiais, valores de atributo e sua rolagem de dados para obterem sucesso nos Desafios. Em uma rodada, cada jogador age individualmente e, em seguida, os jogadores que tenham sido bem-sucedidos em seus desafios individuais, podem tentar, colaborativamente, quebrar um Paradigma. Os jogadores vencem o jogo quando quebram três Paradigmas e vencem o Desafio Final (descrito em cada Ficha de Personagem). Todavia, enquanto os jogadores agem, o cenário reage, avançando ou recuando o Contágio Viral, como resultado da interferência dos jogadores e do avanço ou recuo da Insegurança Alimentar.

d) Quanto à aplicação dos objetivos didáticos sob formato de jogo: A própria dinâmica colaborativa e interativa tende a desenvolver o interesse do jogador na socialização, pelos benefícios gerados por ela, assim como os textos e frases alarmantes das cartas de Desafio e Paradigma tendem a instigar o pensamento crítico e a pesquisa sobre temas pertinentes, no intuito de gerar construção de conhecimentos e transformação. Observa-se que diversos conteúdos didáticos na temática da sustentabilidade podem ser trabalhados por um educador com os jogadores em uma partida de “Novo Normal”, dado a variedade de temas abordados pelo jogo.

e) Quanto à construção do protótipo do jogo: Procedeu-se a impressão do Manual de Regras, do tabuleiro de jogo e das cartas de Desafio e Paradigma, assim como das Fichas de Personagens e demais materiais auxiliares, em papel fotográfico (opcional, no entanto, tal opção garante maior qualidade gráfica, tendendo a ser mais atrativo ao público). Apesar de constarem no material auxiliar para impressão, os dados utilizados no protótipo foram reciclados de outros jogos. Testou-se opções

com alguns materiais reciclados para a montagem dos marcadores de personagem, como papelão, plástico de bandeja de ovos e tampinhas de garrafa, tendo-se optado pela impressão e montagem em suportes de papelão, para que os marcadores de personagem ficassem de pé no tabuleiro, conforme demonstrado na Figura 1, a seguir. As Figuras 2, 3 e 4 trazem os principais componentes do protótipo.

f) Quanto à aplicação piloto do jogo: foram realizados testes de jogabilidade, conforme descrito a seguir, quando foram aferidos resultados e realizados ajustes para aprimorar a mecânica, a estética e a jogabilidade.



Figura 1: Etapa de escolha de materiais e montagem do protótipo.

Fonte: os autores.

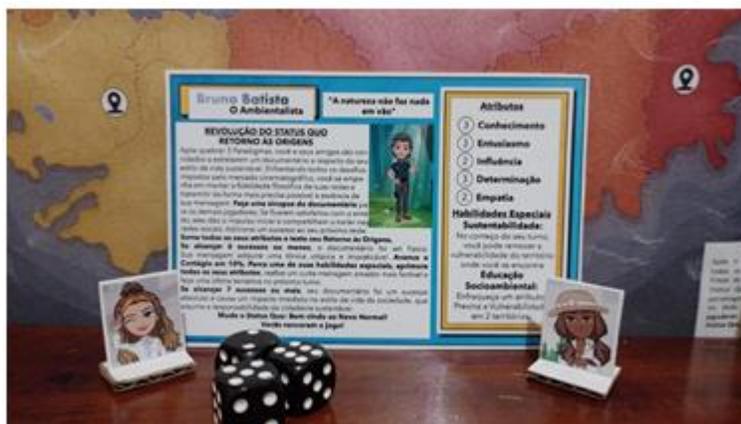


Figura 2: Exemplo de componentes do jogo prontos: marcadores e Ficha de Personagem. Ao fundo, o tabuleiro de jogo. **Fonte:** os autores.

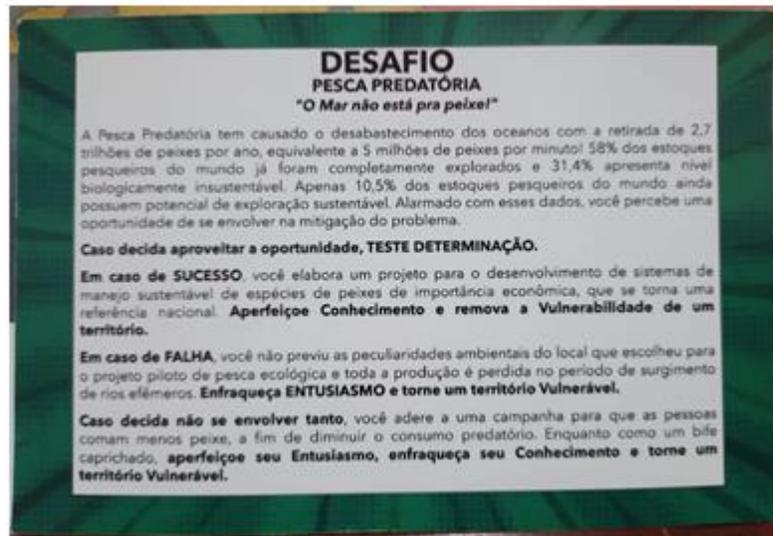


Figura 3: Exemplo de carta de Desafio, pertencente à etapa de desafios individuais.
Fonte: os autores.

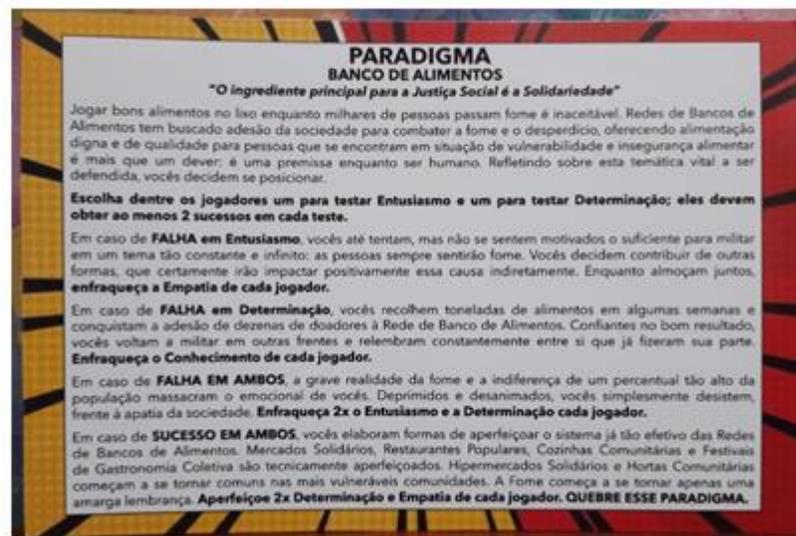


Figura 4: Exemplo de carta de Paradigma, pertencente à etapa de desafio coletivo.
Fonte: os autores.

Resultados e Discussão

Testes controlados e aprimoramentos

No intuito de se verificar a jogabilidade de "Novo Normal" e sua coerência com os objetivos a que se propõe, foram realizados testes controlados com 2, 3, 4 e 6 jogadores, de diferentes graus de instrução, com idades entre 27 e 40 anos. A esse respeito, produziu-se a Tabela 1, a seguir, a partir da observação de tais testes.

Quadro 1: Quadro-resumo das partidas realizadas durante o teste controlado.

Nº da Partida	Nº de Jogadores	Duração	Nº de Turnos	Resultado
1	3	105 min	8	Derrota
2	2	45 min	7	Derrota
3	4	60 min	6	Derrota
4	6	50 min	4	Vitória
5	2	21 min	3	Derrota
6	2	25 min	3	Derrota
7	2	30 min	4	Derrota
8	2	36 min	4	Derrota
9	2	28 min	4	Vitória
10	3	41 min	6	Vitória
11	4	34 min	4	Vitória
12	6	37 min	3	Vitória

Fonte: Os autores.

Os testes de jogabilidade de “Novo Normal” foram realizados em dias e locais diferentes, entretanto, manteve-se o mesmo público (jogadores), para incentivar a apropriação da mecânica de jogo e favorecer a discussão sobre os aprimoramentos necessários. Observou-se, portanto, que nas primeiras partidas-teste (na tabela, as partidas de 1 a 4) foi necessário apresentar a proposta aos jogadores, realizar a leitura do Manual de Regras, explicar a jogabilidade e os objetivos do jogo, assim como tirar dúvidas. Nestas ocasiões, os jogadores investiram parte do tempo de duração das partidas na leitura das Fichas de Personagem e das cartas de Desafios e Paradigmas, como também em pesquisas e comentários sobre conteúdo específico do jogo durante os turnos. Por essa razão, e pelos jogadores ainda estarem se familiarizando com a mecânica de jogo, explica-se a discrepância entre os tempos de duração das partidas, sendo as primeiras mais extensas que as demais. Devido às suas características diferentes, entendeu-se necessário analisar o tempo de duração entre as partidas em dois blocos:

- a) 1ª a 4ª partida: para um grupo de jogadores que não possuía nenhuma familiaridade com o jogo, as partidas duraram entre 45 e 105 minutos. Nesse caso, a média de tempo de duração das partidas foi igual a 65 minutos;
- b) 5ª a 12ª partida: para o mesmo grupo, porém após alcançarem familiaridade com o jogo, as partidas duraram entre 21 e 41 minutos. Nesse caso, a média de tempo de duração das partidas foi igual a 31,5 minutos.

Entende-se que, mediante a quantidade e características das partidas-teste realizadas, não seja possível inferir se as partidas que contam com menos jogadores tenderiam a ser mais rápidas que as partidas em que mais jogadores colaboram entre si, visto que os testes variaram não somente na quantidade de jogadores, como também na quantidade de turnos ocorridos em cada partida. A

esse respeito, observa-se que o número de turnos por partida-teste variou entre 3 e 8, sendo observada uma média de turnos por partida entre 4 e 5.

No tocante à taxa de vitória dos jogadores, importante aspecto a ser observado na jogabilidade, ainda que o número de partidas não seja o ideal para uma análise mais apurada, é possível identificar com os dados obtidos que, nas primeiras partidas (1ª a 4ª), a taxa de vitória estava muito baixa: 1 em 4, ou seja 25%. Foram identificadas possíveis causas para essa baixa taxa, sendo analisadas e tratadas, mediante a proposição de aprimoramentos, que serão abordados adiante. Após a inserção dos aprimoramentos na jogabilidade (da 8ª até a 12ª partida), a taxa de vitória subiu para 5 em 6 partidas, ou seja, aproximadamente 83%. Observou-se que os aprimoramentos propostos, contribuíram para a melhoria do jogo, para o alcance de seus objetivos e para o aumento da satisfação dos jogadores, sem deixar de ser desafiador.

Quanto à mecânica de jogo, verificou-se que o fator sorte tem grande influência sobre o resultado final, conferindo o caráter dinâmico da ferramenta. Observou-se, ainda, que as partidas com menor número de jogadores se tornam ainda mais desafiadoras que as que contam com mais jogadores colaborando entre si, o que reforça a relevância do caráter colaborativo da ferramenta.

Com relação a outros aspectos da aplicação do “Novo Normal”, observou-se elevado ânimo por parte dos participantes do teste, seja com o layout do jogo, seu conteúdo, a temática inovadora, a possibilidade de assumirem protagonismo e, até mesmo, com as frases de efeito caracterizadas nas cartas. Ao longo dos testes, a jogabilidade se mostrou densa e complexa, o que não arrefeceu os ânimos, porém mostrou-se cansativa para a repetição de partidas com os mesmos jogadores em um mesmo dia, por exemplo. Para aplicações futuras, recomenda-se limitar a realização de partidas com um mesmo público e em um mesmo momento a uma ou duas partidas (nesse caso, principalmente se o resultado da primeira partida tiver sido a derrota dos jogadores). A repetição da aplicação do jogo em outros momentos foi bem recebida e aguardada com expectativa.

As reações dos jogadores quanto à complexidade dos temas tratados em “Novo Normal” foram diversas. Houve aqueles que duvidaram dos dados trazidos pelas cartas e se sentiram instigados a pesquisar sobre o conteúdo prontamente, provocando debates a respeito dos temas, o que é desejável. Porém houve quem não conseguisse acompanhar o conteúdo e até mesmo a linguagem e extensão dos textos. A partir dessa observação, ponderou-se sobre a necessidade de modificação da linguagem, entretanto, chegou-se à conclusão sobre a necessidade de, ao invés de modificar a linguagem, delimitar melhor o público para aplicação desta ferramenta, em especial pessoas que estejam inseridas no contexto da educação superior (graduação e pós-graduação), que tendem a possuir maior potencial para serem alcançados por essa vivência. Essa escolha deu-se não no intuito de excluir uma parcela significativa da população, mas sim para fornecer a este público uma ferramenta didática coerente com seu contexto instrucional.

Principais aprimoramentos realizados

A respeito dos dados levantados no Quadro 1, é relevante ressaltar que, ao longo do período de testes, foram propostos ajustes e aprimoramentos, no intuito de conferir maior dinâmica, ampliar a taxa de sucesso dos jogadores e conferir maior alcance dos objetivos da aplicação da ferramenta. Na primeira versão do jogo, por exemplo, eram considerados sucessos apenas os números 5 e 6 nos dados de seis faces. Ao longo das partidas verificou-se que, dessa forma, os desafios se mostraram muito difíceis de serem superados, tornando o jogo extremamente desafiador.

Observou-se que houve grande interação e colaboração entre os jogadores, porém, não serem recompensados com a vitória trouxe um clima de frustração recorrente. A frustração, ainda que seja uma emoção comum em jogos competitivos e importante fator a ser trabalhado, especialmente em se tratando de jovens, quando se torna recorrente, pode trazer efeito adverso ao que buscamos ao criar este jogo.

Desde a criação de “Novo Normal”, a intenção era que fosse um jogo desafiador, que exigisse dos jogadores um grau de atenção, cooperação e esforço elevados, no entanto, o ideal é que a jogabilidade permita não só o prazer do desafio, mas de sobrepujá-lo com maior frequência. Para esse fim, foram realizados novos testes (partida 5 em diante, na tabela), em que foram considerados sucessos os números 4, 5 e 6 nos dados de seis faces. Notou-se, contudo, que tal aprimoramento não foi suficiente para superar o problema observado.

Ainda que se tenha ampliado a margem de sucesso, verificou-se que a taxa de vitória dos jogadores continuava baixa, visto que uma outra causa que não o fator sorte se sobressaiu. Esta causa foi tratada reduzindo pela metade o efeito “Insegurança Alimentar”, motivo comum de derrota dos jogadores por alavancar diretamente o “Contágio Viral”. Dessa forma, notou-se que a taxa de vitórias subiu, assim como, foi melhorado o clima entre os jogadores. Optamos, portanto, por manter uma jogabilidade medianamente desafiadora, todavia, com maior chance de vitória e maior potencial para gerar uma inspiração transformadora nos jogadores.

Potenciais observados na aplicação da ferramenta

A ferramenta desenvolvida pode ser trabalhada, dentre outros aspectos da vasta temática da sustentabilidade, de forma a auxiliar processos de ensino aprendizagem a respeito dos sistemas agroalimentares sustentáveis, sob um prisma mais amplo, sistêmico. Assim, trazendo à luz um olhar crítico sobre o sistema alimentar vigente, suas fragilidades e sua ligação com as demais problemáticas socioambientais observadas, os jogadores tendem a sentir-se

instigados a uma atuação visionária e protagonista em tempos de crise, para proteger a população e o planeta.

Nessa temática incluem-se reflexões sobre a importância da agricultura familiar para a segurança alimentar, bem como, da agroecologia, da alimentação escolar, da pesca e da pecuária sustentáveis, do uso sustentável de recursos naturais, da sucessão rural, da importância de se desenvolver estratégias para frear a perda e o desperdício de alimentos, dentre outros assuntos, que podem ser trabalhados ao longo da partida ou após ela.

Além dos objetivos previamente elencados para o uso da ferramenta didática em questão e de conteúdo específico, que podem ter sua absorção potencializada mediante a inserção de “Novo Normal”, observou-se potencial para provocar processos de socialização “analógica” cooperativa e de ensino-aprendizagem efetivo, em que os jovens sejam conduzidos a reavaliar criticamente seu dever e poder de interferência, mediante reflexões críticas e inspiradas na sociedade em que vivem. Embora ao longo das partidas, os jovens atuem em um cenário fictício (que guarda similaridades importantes com o cenário real) e estejam imersos na personalidade heroica de Influenciadores Visionários (como são chamados os jogadores em “Novo Normal”), os participantes são constantemente encorajados a tomar decisões que podem mudar o futuro de todos, a superar desafios e colaborar para a quebra de paradigmas que regem nosso status quo. Em um cenário que preza pela relação causa-consequência, os heróis do cotidiano são, então, guiados pela dinâmica e textos do jogo a refletirem sobre questões profundas e relevantes e assumirem, enquanto indivíduo e enquanto coletivo, papéis transformadores por um mundo melhor.

Portanto, espera-se que as reflexões, o protagonismo e a ousadia crítica estimuladas ao longo das partidas desperte novos horizontes na construção cidadã dos participantes e sirva como mola propulsora à ação consciente em prol da sustentabilidade, de forma prática, sistêmica e dinâmica e que estimule, ao mesmo tempo, mudanças intrínsecas aos indivíduos e, também, movimentos coletivos, orgânicos e autênticos.

Replicação do Jogo

Os materiais que compõem o jogo “Novo Normal” encontram-se em formato de arquivos digitais gratuitos⁵, para serem impressos por educadores, estudantes, instituições de ensino ou outros grupos que guardem interesse no material e na aplicação da ferramenta, no intuito de trazer o elemento lúdico para a construção do pensamento crítico integrado e do protagonismo cidadão.

⁵ Para conhecer e baixar o material, acesse o site ou seu local de hospedagem no drive: https://novo-normal-the-game.negocio.site/?utm_source=gmb&utm_medium=referral
<https://drive.google.com/drive/folders/1M8nhti9c-1Ny2XUwBOQ7Dn1Qu249N7xt?usp=sharing>

Para a aplicação da ferramenta, recomenda-se gerar uma aproximação prévia entre o jogo e os jogadores, mediante a leitura dinâmica do Manual de Regras, de características nas Fichas de Personagem e de algumas cartas de Desafio, para ampliar a compreensão do contexto do cenário de jogo, como também para evidenciar o que é esperado dos jogadores ao longo da partida. Estima-se que esta introdução dos jogadores ao "Novo Normal" dure entre 10 e 20 minutos, não sendo recomendado estender esse tempo para sanar todas as dúvidas dos jogadores, entendendo que a jogabilidade é melhor compreendida ao longo da partida, quando as dúvidas podem ser sanadas de maneira mais prática. É comum a tendência de os jogadores lerem as cartas integralmente, incluindo efeitos de sucesso e fracasso, porém é estimulado que leiam apenas a contextualização da carta e o efeito correspondente à sua jogada, para manter o caráter dinâmico do jogo.

Observou-se uma grande variação entre as durações das partidas, portanto, no caso dessa atividade ser considerada para utilização em sala de aula, recomenda-se separar, ao menos, uma hora e meia a duas horas para sua realização, para que haja tempo para gerar nos alunos a familiaridade com o jogo, para a ocorrência da partida em si e para conectar a ferramenta com outros objetivos do educador. Dessa forma, pode-se seguir uma discussão sobre os desafios enfrentados e as percepções dos alunos quanto a eles. Pela pluralidade de temas tratados em "Novo Normal", um assunto específico relacionado a um dos Desafios, Paradigmas ou habilidades dos personagens pode ser selecionado previamente pelo educador para ser trabalhado após a partida.

No uso da ferramenta, há possibilidade de o educador influenciar previamente na ordem em que as cartas de Desafio e Paradigma aparecem na partida, ou até mesmo excluir determinada carta (e conseqüentemente seu tema associado), sem que haja prejuízo à jogabilidade, especialmente se houver o entendimento por parte do educador que esse processo favoreça o ensino-aprendizagem com determinado grupo.

Conclusões

Muito se especula sobre o novo padrão de interações que o contexto pós-Covid requer, e a presente proposta busca se somar à discussão da construção de um "novo normal" mais justo, sustentável e solidário, para superação das fragilidades da atualidade. Unindo as diferentes variáveis deste complexo sistema no qual nos inserimos e observando a Educação Ambiental crítica como um pilar fundamental para promover a transformação tão necessária, buscou-se traduzir o debate para uma metodologia atrativa ao público jovem, em especial inserido no contexto do ensino superior, sob formato de um jogo de tabuleiro de caráter estratégico-cooperativo, denominado "Novo Normal".

A construção do "Novo Normal" propõe-se à entrega de uma ferramenta que dialogue com a temática da crise socioambiental, ética e sanitária de uma

forma lúdica, cooperativa e inovadora, enquanto expõe a contraditória realidade atual. Dessa forma, a ferramenta didática desenvolvida tem o intuito de instigar jovens a se aprofundarem nos temas abordados pelo jogo, a construir conhecimentos mediante o despertar do senso crítico e, quiçá, inspirá-los a incidir na sociedade, dentro de sua esfera de atuação.

Após os testes realizados no protótipo do jogo, verificou-se grande potencial para a replicação da ferramenta por instituições de ensino superior, onde acredita-se que o resultado seja mais positivo, porém outros contextos também podem ser observados para essa replicação, estando a cargo do educador avaliar a ferramenta e discernir outras possibilidades de aplicação, conforme sua realidade. Observou-se, no desenvolvimento desta proposta, o potencial de sua utilização como método para o ensino de diversos conteúdos, sendo, em geral, a receptividade ao jogo “Novo Normal” favorável sob diversos aspectos. Mostra-se imprescindível, entretanto, a percepção do educador se a aplicação da ferramenta é condizente com o contexto e a realidade onde se quer aplicar, em especial, a respeito da linguagem formal, volume de textos e o vocabulário característico da ferramenta.

Dessa forma, com a difusão deste material, espera-se que outros educadores e interessados possam contribuir com a aplicação desta ferramenta em suas realidades e que se possa colher aprimoramentos para sua efetividade, bem como relatos, experiências e impressões⁶. E é assim, inspirando pessoas a quebrar paradigmas e a repensar as relações entre os componentes das sociedades e, destes, com o ambiente, que finalizamos esta etapa do trabalho.

Referências

BEDIN, E. P.; FARIA, L. C. DE. Integração entre as dimensões da sustentabilidade e a atividade-fim das IES brasileiras. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**. São Paulo, v.16, n.6, pp.83–103.

CÂNDIDO LOPES, T.; MONTEIRO, R. DE A. A. O diálogo como ferramenta metodológica na formação de jovens ambientalistas: o caso do Coletivo Jovem Albatroz. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**. São Paulo, v.17, n.1, pp.480–497.

de Manaus (AM). **Revista Brasileira de Educação Ambiental**. São Paulo, v.16, n.5, pp.233–246.

LAÉRCIO, F. G. S., & FONSECA, L. R. Proposta de Jogo Educativo para Educação Ambiental no Ensino Básico. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**. São Paulo, v.17, n.1, pp.09–27.

⁶ Entre em contato pelo endereço eletrônico: novonormal.contato@gmail.com.

MATIAS, T. P., & IMPERADOR, A. M. Jogos teatrais aplicados à Educação Ambiental. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**. São Paulo, v.16, n.5, pp.532–546.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

OLIVEIRA, P. R. T DO A. E. Sistemas agroalimentares sustentáveis: políticas públicas para agricultura familiar, agroecologia e segurança alimentar e nutricional no cenário pós-pandemia no Brasil. Orientadores: Prof. Dr. Ricardo Martinez Tarré e Prof. Dr. Wagner de Souza Pereira. **Dissertação** (Mestrado) - Universidade Veiga de Almeida. Programa de Pós-Graduação Strictu Sensu, Mestrado Profissional em Ciências do Meio Ambiente, Rio de Janeiro, 2021. 113 f.

SPERHACKE, S. L.; HOPPE, L.; MEIRELES, M. **Metodologias Ativas: Ludificação de Conteúdo e Uso de Jogos em Sala de Aula**. Porto Alegre: Cirkula, 2016.