

# ECOLudens

## Inovação na Educação Ambiental

Raquel Soares e Morais\* – Bióloga e Mestre em Novos Paradigmas na Educação Ambiental

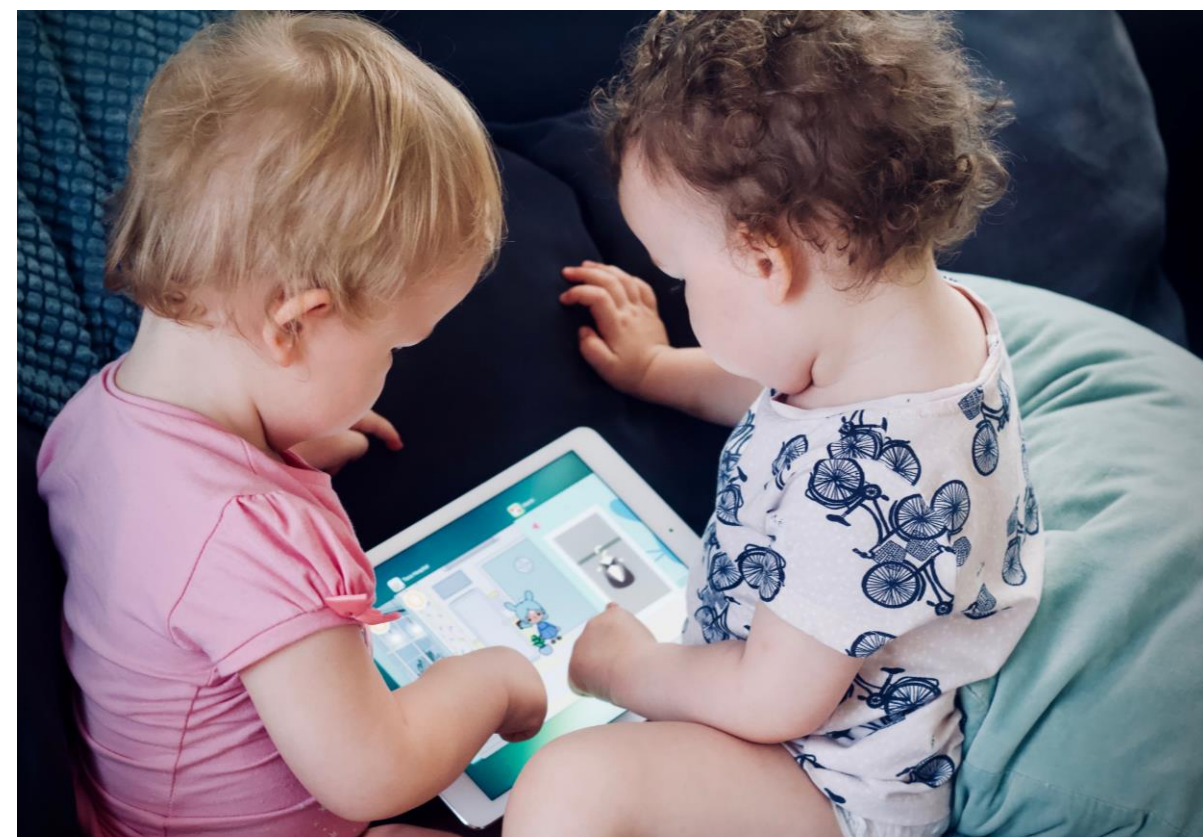
### Palavras-Chave

Inovação | Novos Paradigmas | Jogo | Educação Ambiental | Transferência de Conhecimento

### O Problema



Hoje em dia, as crianças passam menos tempo ao ar livre do que os reclusos.  
(<https://visao.sapo.pt/atualidade/sociedade/2020-12-05-os-presos-tem-mais-tempo-livre-fora-da-cela-do-que-as-criancas-no-dia-a-dia/>)



A média de horas que uma criança entre os 6 e os 10 anos passa em frente a ecrãs é de mais 3h (200 minutos).  
(<https://visao.sapo.pt/exameinformatica/noticias-ciencia-ei/2020-06-19-estudo-universidade-coimbra-criancas-tempo-ecras/>)

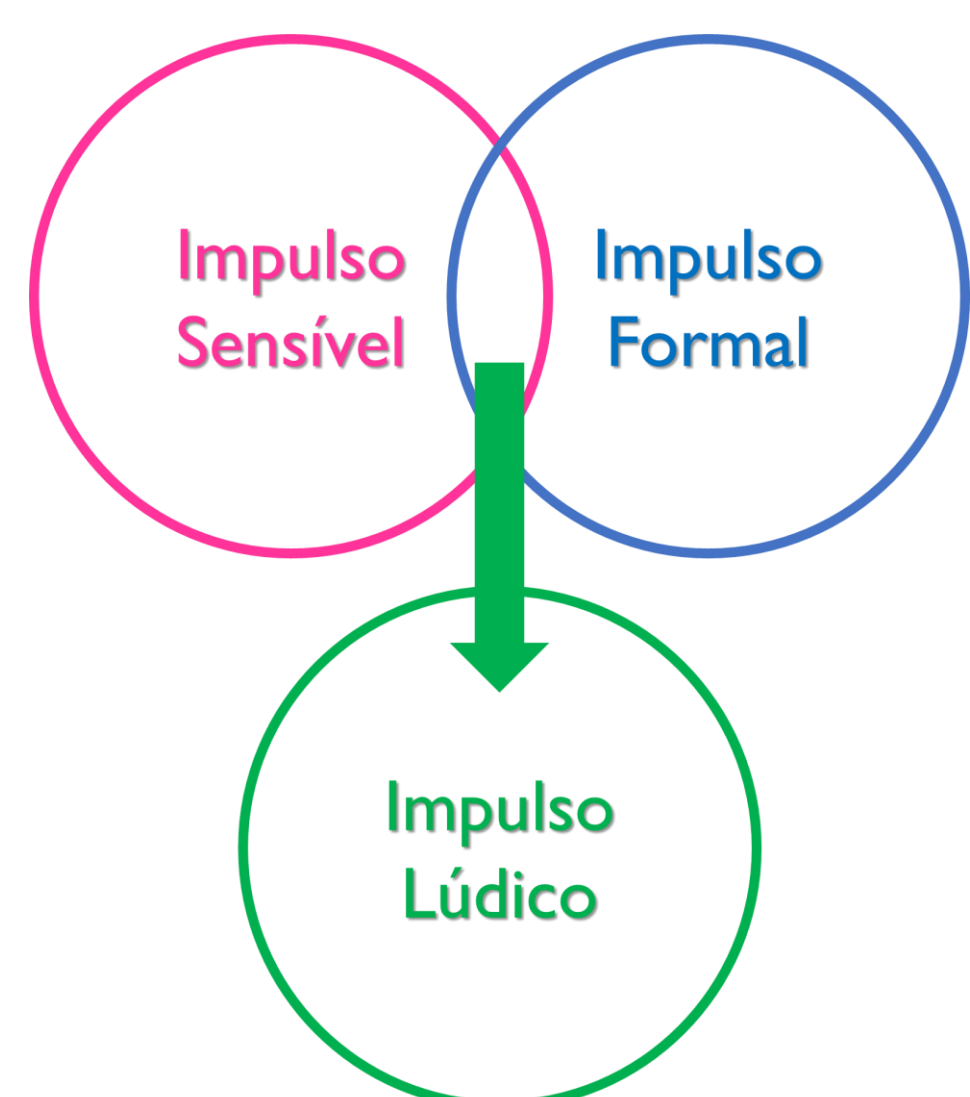


O Sistema Educativo está focado apenas nas Inteligências Lógico-Matemática e Linguística. (ex.: Exame de Português obrigatório em todas as áreas)



Como podemos devolver a Conexão com a Natureza e a Relação Interpessoal às crianças?  
(<https://www.natgeo.pt/meio-ambiente/2019/08/quanto-tempo-da-sua-semana-dedica-natureza/>)

### A Metodologia



Através do impulso lúdico! Schiller (2004), defendia que o ser humano é movido por dois impulsos, o impulso sensível (sentimentos, sonhos e emoções) e o impulso formal (racional). Por norma, estes dois impulsos são antagónicos e não se cruzam, é através do impulso lúdico que é possível harmonizar os impulsos do ser humano. “O Ser Humano só é completo quando joga!”

Lógico-Matemática
Linguística
Corporal-Sinestésica
Espacial-Visual
Intrapessoal
Interpessoal
Musical
Naturalista

Howard Gardner (1983)/(1999), apresentou a Teoria das Inteligências Múltiplas onde define inteligência não só como um conjunto de competências para a resolução de problemas e/ou dificuldades, mas também como o potencial para a descoberta e criação de novas formas de adquirir conhecimento. Atualmente existem 8 Inteligências Múltiplas aceites.

### A Solução

## ECOLudens

ECOLudens surge como uma possível solução para estes problemas. É um jogo não-virtual, que utiliza e aplica as diferentes Inteligências Múltiplas, fomentando a Consciência Ambiental e a Reconexão Humana dos jogadores.

Ao longo do Mestrado (Soares e Morais 2019) foram criadas diferentes versões de ECOLudens tendo em conta os testes feitos junto de diferentes públicos (adultos e crianças). Após a conclusão do Mestrado, foram acrescentados novos modos de jogo e o design gráfico foi otimizado visando a transferência de conhecimento do meio científico para a comunidade.



ECO + Ludens   
“Jogar em Casa”  
Inspirado no *Homo Ludens* de Huizinga (1928)



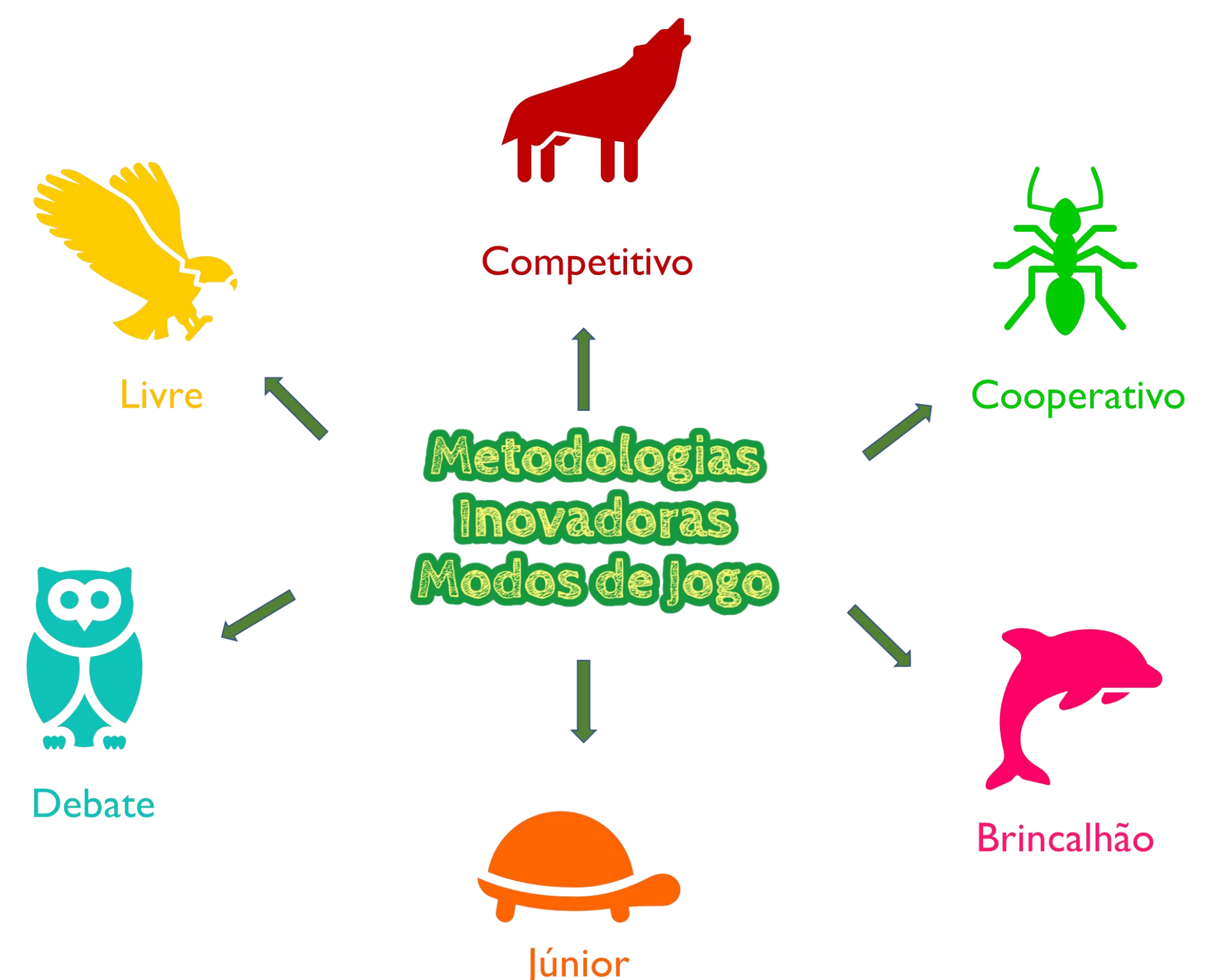
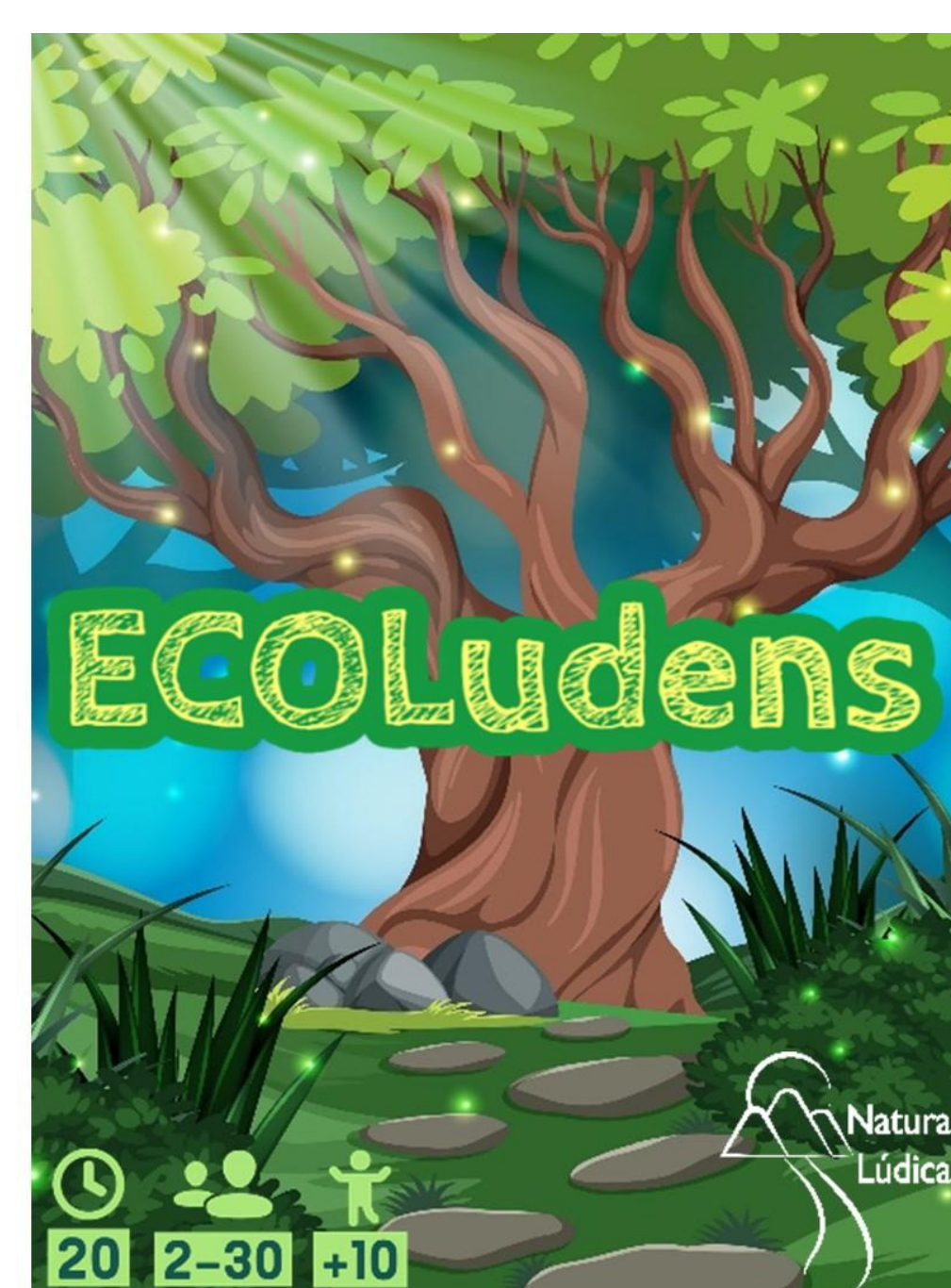
### Fator Inovador

ECOLudens distingue-se pela amplitude de competências alcançadas, tendo em conta as Inteligências Múltiplas dos jogadores, juntamente com a sua plasticidade de utilizações/metodologias através dos diferentes modos de jogo.



Aborda inúmeros temas de máxima relevância para o Planeta e em específico para Portugal, temas como os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e a Agenda 2030 ou como os diferentes Problemas Ambientais que Portugal enfrenta hoje em dia. Para além disso, penaliza as ações ambientais negativas e congratula e enfatiza as boas práticas individuais e coletivas para um futuro mais verde.

As categorias estão divididas em Cartas Desafio, Cartas Solução e Cartas de Ação. As Cartas Desafio apresentam Problemas Ambientais ocorrentes no nosso país e as Cartas Solução apresentam algumas soluções para esses problemas. As Cartas de Ação são cartas de diferentes naturezas que abrangem e incentivam o uso de todos os tipos de Inteligências Múltiplas atualmente conhecidas.



ECOLudens pode ser jogado de 6 formas diferentes consoante a idade e o estado de espírito do jogador. Há modos de jogo onde são utilizadas todas as categorias de cartas e outros onde são selecionadas categorias específicas.



\*Coordenadora Natura Lúdica  
[naturaludica@gmail.com](mailto:naturaludica@gmail.com)

Facebook e Instagram @naturaludica

Referências  
Gardner, H. (1983). *Frames of the Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.  
Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Books.  
Huizinga, J. (1928). *Homo Ludens*. Lisboa: Edições 70.  
Schiller, F., & Snell, R. (2004). *On the Aesthetic Education of Man*. Mineola, New York: Dover Publications.  
Soares e Morais, R. (2019). *ECOLudens: novos paradigmas para a educação ambiental* (Mestrado). Universidade de Aveiro.  
(<https://ria.ua.pt/bitstream/10773/27965/1/documento.pdf>)