

AMIGOS DA ÁGUA: JOGOS EDUCACIONAIS

Cristina de Oliveira Santos¹
Morgana Suszek Gonçalves²

Educação Ambiental

Resumo

Os jogos educativos merecem atenção, pois possibilitam a abordagem de temas transversais de forma atrativa, dinâmica, prazerosa e reflexiva, auxiliando na construção da criticidade do sujeito. O presente estudo tem por objetivo apresentar um relato da Oficina Didática “Amigos da Água”, ministrada durante a Formação de Professores do Campo realizada pelo Núcleo Regional de Educação de Campo Mourão, Paraná. A oficina teve o intuito de se demonstrar as possibilidades do uso de jogos educativos como metodologia ao se abordar o tema água em sala de aula, englobando o ciclo da água, usos múltiplos, poluição dos rios e qualidade da água, além e focar a Educação Ambiental. Os jogos com essa temática também tem capacidade de desenvolver ações reflexivas sustentáveis sobre como agir em relação ao processo de gestão dos recursos hídricos. Inicialmente foi realizada uma apresentação geral sobre o tema e posteriormente foram usados jogos de tabuleiro e cartões, de forma demonstrativa. O uso dos jogos como metodologia de abordagem da temática água, junto aos alunos do ensino fundamental e médio foi muito bem recebida pelos docentes, devido principalmente à interatividade do material. Em suma os jogos educativos possibilitam aos discentes ludicidade ao aprendizado, trazendo um *feedback* em relação ao conteúdo já trabalhado em sala de aula. Após a interação na oficina, conclui-se que a metodologia apresentada obteve aceitação pelos professores no processo de ensino aprendizagem, mas também se percebeu que deve existir um contínuo processo de formação, levando-os a aprimorar novas formas de trabalho.

Palavras-chave: Educação Ambiental; Jogos Educacionais; Metodologia; Recursos Hídricos.

¹Aluna do Mestrado Profissional em Rede Nacional em Gestão e Regulação de Recursos Hídricos – Profª Água, UTFPR, Câmpus de Campo Mourão, santosutfpr@hotmail.com.

²Professora do Departamento Acadêmico de Ambiental, Profª Água, UTFPR, Câmpus Campo Mourão, morgana@utfpr.edu.br.

INTRODUÇÃO

A temática água consiste em um dos eixos basilares imbuídos no tema transversal denominado Educação Ambiental, que possui caráter multidisciplinar devido às suas atividades que envolvem discussões e/ou criações de projetos que discutam, em uma visão holística, os problemas das relações homem-natureza.

No contexto da Educação Ambiental, Prensky (2012) reporta a importância do uso dos jogos, pelo fato de possuírem características atrativas para o ambiente educacional, pois contribuem com a motivação, curiosidade, desafio, treinamento, prática e *feedback*, permitindo assim, a aprendizagem por meio dos erros e acertos e de forma contextualizada. Conforme cita HUIZINGA (2000, p.33):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

O uso dos jogos educativos como proposta metodológica, consiste em grande importância na apresentação da temática água, e, nesta perspectiva, destaca-se também a educação ambiental, que assume um papel importante e eficiente na gestão de recursos hídricos, uma vez que possui interfaces evidentes com a política de recursos hídricos, estando diretamente voltada ao desenvolvimento da cidadania (DELUQUE, 2002).

O presente estudo tem por objetivo apresentar um relato da Oficina Didática “Amigos da Água”, ministrada durante a Formação de Professores do Campo realizada pelo Núcleo Regional de Educação de Campo Mourão, Paraná.

METODOLOGIA

A proposta do presente estudo teve início quando foi oportunizada a organização do evento “Formação de Docentes das Escolas do Campo” realizado pelo Núcleo Regional de Educação de Campo Mourão em parceria com o Centro Universitário Integrado, Senar, Emater e UTFPR (Profágua), e com essa iniciativa, foi direcionado a realização da Oficina Didática “Amigos da Água: jogos educacionais”.

A oficina teve por objetivo oportunizar aos professores de escolas do campo, a apresentação do uso de jogos educativos como metodologia, a serem trabalhadas, em sala de aula sobre o tema água, a qual atribui várias percepções, levando aos discentes

conhecimentos sobre os usos múltiplos da água, gestão de bacias hidrográficas, poluição dos rios, conservação das matas ciliares e qualidade da água.

Primeiramente, realizou-se a pesquisa e preparação de materiais para a oficina, em seguida, foram escolhidos alguns jogos com o tema água destinados para a educação básica, disponíveis no site da Agência Nacional de Águas, como o jogo de tabuleiro “Água e Sustentabilidade” (MÜNCHEN et al., 2016).

A Oficina Didática foi conduzida para quinze professores de diferentes disciplinas de escolas do campo, a partir de uma palestra inicial e posterior demonstração dos jogos educativos (Figura 1).

Figura 1. Oficina Didática “Amigos da Água: jogos educacionais”



Fonte: Autoria própria (2019).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na apresentação da Oficina Didática, inicialmente a interação começou com uma roda de conversa e depois foi introduzida a palestra, na qual se expos alguns conceitos sobre o tema água, abordando os seus usos múltiplos, disponibilidade de água doce, crise de água no Brasil, ciclo da água, qualidade da água, água potável e alternativas para economizar água. Após apresentação foram demonstrados alguns jogos educativos (tabuleiro e cartões) como proposta de ferramenta metodológica a serem trabalhados em sala de aula.

Por fim os docentes dialogaram sobre a importância dos jogos como metodologia de trabalho da temática, além de apontarem o uso da mesma. Reforçaram também que pretendem trabalhar em seus Planos de Trabalho Docente a educação ambiental com tema centralizador “água”.

Os resultados apresentados pela oficina foram importantes sobre a proposta do uso dos jogos educativos como metodologia, pois, segundo os docentes que participaram da oficina, a mesma contribui para reverem suas práticas metodológicas em sala de aula. A interatividade da oficina também viabilizou trocas de experiências entre os docentes, em que alguns relataram fazerem o uso da metodologia, e que comprovaram a eficiência no aprendizado dos discentes, apontando que os jogos educativos desenvolvem a ludicidade e a concentração dos discentes.

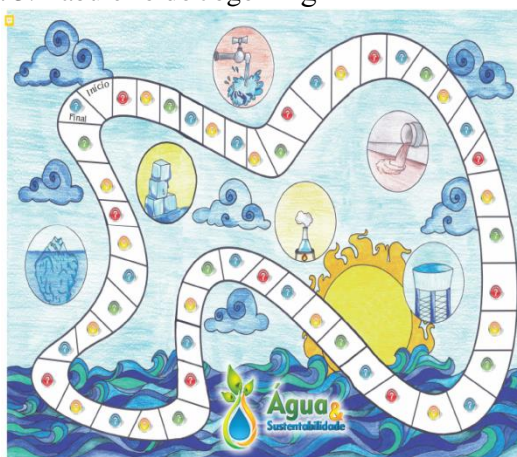
Nas Figuras 2 e 3 são apresentadas algumas sugestões de jogos educativos (cartões e tabuleiro) que foram apresentados na oficina como proposta para se trabalhar o tema água em sala de aula.

Figura 2. Cartões didáticos sobre a temática água



Fonte: Autoria própria (2016).

Figura 3. Tabuleiro do Jogo “Água e Sustentabilidade”



Fonte: München et al. (2016).

CONCLUSÕES

Observou-se, com a realização da Oficina Didática, que o uso dos jogos como metodologia de abordagem da temática água, junto aos alunos do ensino fundamental e médio foi muito bem recebida pelos docentes, devido principalmente à interatividade do material. Em suma os jogos educativos possibilitam aos discentes ludicidade ao aprendizado, trazendo um *feedback* em relação ao conteúdo já trabalhado em sala de aula. Após a interação na oficina, conclui-se que a metodologia apresentada obteve aceitação pelos professores no processo de ensino aprendizagem, mas também se percebeu que deve existir um contínuo processo de formação, levando-os a aprimorar novas formas de trabalho.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, agradeço também ao Programa de Mestrado Profissional em Rede Nacional em Gestão e Regulação de Recursos Hídricos - Profªgua, Projeto CAPES/ANA AUXPE N°. 2717/2015, pelo apoio técnico científico aportado até o momento.

REFERÊNCIAS

DELUQUE, S. M. L. A educação ambiental e os aspectos legais e institucionais para a proteção e preservação dos recursos hídricos na Bacia do Alto Paraguai. In: Simpósio de Recursos Hídricos do Centro Oeste, 2., 2002, Campo Grande. **Anais...** Campo Grande: Associação Brasileira de Recursos Hídricos, 2002. 1 CD.

HUIZINGA, J. H. L. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MÜNCHEN, S.; OLIVEIRA, R. P.; HAMMES, E. C.; SOLIGO, S. C.; MEZADRI, A. **Jogo Didático Água e Sustentabilidade**. 2016. Disponível em: <https://capacitacao.ana.gov.br/conhecerc/handle/ana/290>. Acesso em: set. 2019.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

TURMA DA MONICA. Chico Bento, protetor das nascentes do Pantanal. Youtube, 20 mar. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2H7eOkw1NOK>. Acesso em: dez. 2016.