

## **Atividade lúdica com jogo de tabuleiro como ferramenta para o ensino e conscientização do uso sustentável da água**

Thyago Marques Monteiro\*<sup>1,2</sup>; Erielson Nonato Santos Coelho <sup>2</sup>; Ana Claudia dos Reis Barbosa <sup>2</sup>;

<sup>1</sup> Departamento de Química, Universidade Federal da Paraíba, Campus I, 58059-900, João Pessoa - PB

<sup>2</sup> Serviço Social do Comércio – PB (SESC/PB) – Rua Des. Souto Maior, 291, centro, 58013-190, João Pessoa – PB

\*[Thyago\\_mm@hotmail.com](mailto:Thyago_mm@hotmail.com)

### **Introdução**

É comum professores em sala de aula encontrarem certas dificuldades para ensinar determinados assuntos, principalmente quando se tratando de crianças. Facilmente as crianças se dispersão em sala de aula, principalmente se o educador não utiliza meios que prendam suas atenções às explicações que estão sendo dadas.

Durante muito tempo, acreditava-se que a aprendizagem ocorria pela repetição e que os estudantes que não aprendiam eram os únicos responsáveis pelo seu insucesso. Hoje, o insucesso dos estudantes também é considerado consequência do trabalho do professor (CUNHA, 2012). Cabe ao professor fazer uso de novas metodologias que despertem o interesse dos alunos, fazendo com que os mesmos se interessem e prestem atenção. Um método interessante de ser utilizado são os jogos lúdicos, uma vez que a utilização destes em sala de aula podem trazer benefícios pedagógicos a fenômenos diretamente ligados à aprendizagem, como: cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade (MIRANDA, 2001).

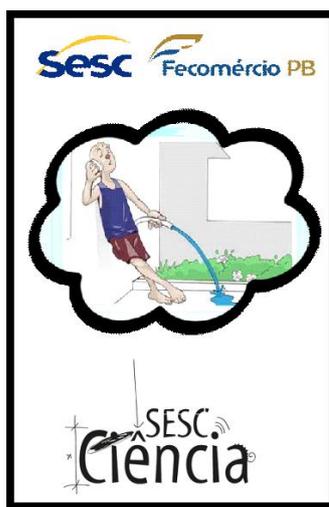
Atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo (SOARES, 2008). Fazendo tal uso o professor/educador será capaz de despertar em seu aluno, com o uso do jogo, o interesse em querer apreender, buscando querer adquirir novos conhecimentos, sendo essas feitas de forma agradável e prazerosa, podendo sempre explorar situações do cotidiano do aluno.

Um dos assuntos que esta sempre em alta e que precisa ser explicado de forma clara para os alunos, com a intenção que os mesmos tenham consciência, é o uso sustentável da água, envolvido muita das vezes no ensino de educação ambiental.

O que se tenta fazer através da educação ambiental é converter competição em cooperação, visão particular em interdisciplinar, desperdício em otimização do uso, irresponsabilidade social e ambiental em participação consciente do cidadão que reconhece os seus direitos e

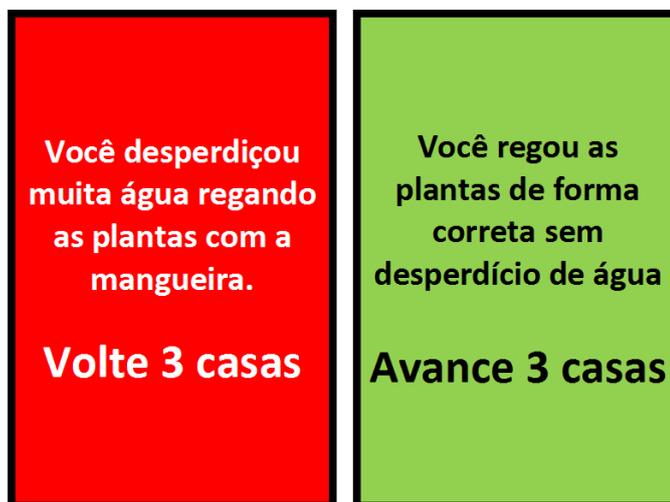


O tabuleiro foi produzido no programa Corel Draw X3 e confeccionado em lona (380g) 4x3 metros em alta resolução de impressão digital. O tamanho foi feito com o intuito de que os participantes fossem as peças dos jogos. Foram confeccionados, utilizando o mesmo programa, duplas de cartas (fig. 2 e 3) com 8 x 12 centímetros, referentes as informações contidas em determinadas casas do tabuleiro, cada carta contem uma boa e uma mau ação com relação a determinada circunstancia, tais cartas foram impressas em papel A4 e emplastificadas. Para a realização do jogo se fez uso de um dado grande de tecido.



**Figura 2** – Carta do jogo (frente)

Fonte: próprio autor (2017)



**Figura 3** – Cartas do jogo (verso)

Fonte: próprio autor (2017)

O jogo se processa escolhendo os participantes que se comportaram como peças no jogo para demarcar as casas. Um dos participantes é escolhido para começar, jogando o dado e avança a quantidade de casas respectivas ao valor do dado que tirou, vence aquele que primeiro completar todo o circuito proposta pelo tabuleiro.

Caso o participante caia em alguma das casas que contem informações sobre o uso da água, ele escolhera uma das duas cartas referentes àquela determinada casa e terá que realizar o que é pedido na carta, podendo ser avançar ou voltar determinadas quantidades de casas. As informações contidas nas cartas são apresentadas na tabela 1.

**Quadro 1** – Informações contidas nos pares das cartas

Carta Vermelha		Carta Verde	
Acontecimento	N <sup>o</sup> <sub>A</sub>	Acontecimento	N <sup>o</sup> <sub>B</sub>
Você desperdiçou muita água regando as plantas com a mangueira	3	Você regou as plantas de forma correta sem desperdício de água	3
Você deixou a torneira cotejando água durante muito tempo	3	Você deixou a torneira bem fechada, não desperdiçando água	3
Você lavou o carro com a mangueira desperdiçando muita água	3	Você lavou o carro usando um balde e economizando bastante água	3
Enquanto escovava os dentes deixou a torneira da pia aberta	3	Enquanto escovava os dentes deixou a torneira fechada	4
Jogou o lixo na rua de forma incorreta	2	Jogou o lixo na lixeira fazendo a devida separação	4
Viu pessoas desperdiçando água e não reclamou	3	Conscientizou as pessoas sobre o desperdício de água	3
Não fez um devido aproveitamento da água	3	Reaproveitou a água já utilizada para outros fins	4
Ficou com o chuveiro ligado enquanto se ensaboava no banho	2	Deixou o chuveiro desligado no banho enquanto se ensaboava	3
Despeja esgoto direto no rio	4	Denunciou alguém que tinha um esgoto clandestino	3
Usou muito água para lavar a louça	2	Economizou água ao lavar a louça	4
Deixou um cano vazando água	1	Concertou um cano que estava com vazando de água	3
Você não aproveitou a água da chuva	3	Capitou a água da chuva para aproveitamento	3
Não cobriu a piscina	1	Cobriu a piscina de forma correta	2
Lavou a calçada com a mangueira	2	Utilizou o balde para lavar a calçada	1

N<sup>o</sup><sub>A</sub> – Número de casas que deve voltar

N<sup>o</sup><sub>B</sub> – Número de casas que deve avançar

Fonte: próprio autor (2017)

A atividade foi aplicada na sala de ciências do SESC/PB no município de João Pessoa-PB, envolvendo alunos do na faixa etária de 5 a 7 anos de idade e teve duração de cerca de 2 horas sendo dividido em duas turmas com cerca de 50 alunos cada e divididos em grupos com cinco participantes para participar do jogo. Os alunos tiveram aulas expositivas-participativas referente ao conteúdo específico trabalhado no jogo, sendo: a importância da água no mundo, as formas corretas de utilização da água no dia a dia, métodos de prevenção de desperdício de água e seu uso consciente.

### Resultados e Discussão

A dinâmica do jogo se apresentou como esperado, fazendo com que os alunos participantes, realizassem todo o percurso finalizando com o que chegasse primeiro no ultimo quadro, sendo realizado com cerca de 20 minutos para cada grupo.



**Figura 4** – Início do jogo

Fonte: próprio autor (2017)

Quando determinada criança se posicionava em alguma das casas que continham a ilustração com a informação do que se deve fazer em relação aquela situação apresentada, os professores/educadores faziam a leitura da informação e completavam dando outros exemplos relevantes, fazendo com que não só a criança em questão na casa mais todas as demais compreendessem a importância de tal ato.

Ao final foi perguntado a todos os participantes se os mesmos haviam gostado do jogo em questão, todos mencionaram que sim, que gostariam de participar novamente.

### Conclusão

Foi possível perceber grande interesse pelo jogo lúdico apresentado, fazendo com que o mesmo seja uma metodologia alternativa bastante eficaz para o ensino do meio ambiente, com relação ao uso sustentável da água.

## Referencias

CUNHA, M. B. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. Química Nova na Escola, Vol. 34, Nº 2, p. 92-98, MAIO 2012

MIRANDA, S. de. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. Ciência hoje. V.28, n. 168. Jan/fev. 2002, p.64-66.

PEDRINI, A . G., Silveira, D. L., De-Paula, J. C., Vasconcellos, H. S. R. e Castro, R. S. 2000: Educação Ambiental - Reflexões e Práticas Contemporâneas. 3. ed. Rio de Janeiro. Editora Vozes. 295pp.

SOARES, M.H.F.B. Jogos e atividades lúdicas no ensino de química: teoria, métodos e aplicações”. IN:Anais, XIV Encontro Nacional de Ensino de Química. Departamento de química da UFPR .2008.