

## **ORIENTAÇÕES PARA DESENVOLVIMENTO DO JOGO TRILHA AMBIENTAL**

**Tema:** Água

**Público-alvo:** Anos Finais do Ensino Fundamental

**Idealizadores:** Alane Kelly Nunes de Oliveira; Caio Reniere Sant'Anna Almeida; Geroneusa Cerqueira do Espírito Santo; Jocineia Souza Conceição Santos; Milena Medrado da Silva.

### **Objetivos:**

- Problematizar a importância da água para a sociedade;
- Despertar a consciência ambiental dos alunos;
- Desenvolver por meio de atividade lúdica conteúdos disciplinares;
- Desenvolver atitudes de cooperação e respeito através da atividade em grupo;
- Colaborar para desenvolvimento integral dos alunos.

**Tempo:** 100 min – 2 aulas

### **Metodologia:**

#### **1º MOMENTO:**

- Aula expositiva e dialogada; disciplina: Meio ambiente com o tema: Água e Sociedade.

#### **2º MOMENTO:**

- Apresentação da proposta do jogo didático (Trilha) para a turma;
- Formação de equipes pelos estudantes para participação no jogo;
- Execução do jogo desenvolvendo vários conteúdos curriculares (listados abaixo), tendo a figura do professor como mediador.

### **Conteúdos Curriculares:**

- Água (propriedades, estado físico);
- Barragens (acidentes e suas consequências);
- Cidadania;
- Fonologia: classificação das palavras (tonicidade);
- Geografia;
- Hidrografia;
- Legislação ambiental;
- Leitura e interpretação;
- Sustentabilidade;
- Tratamento da água.

#### **3º MOMENTO:**

- Avaliação: participação e envolvimento dos estudantes na ação interdisciplinar.
- Construir um “Você sabia?” sobre o que foi aprendido no desenvolvimento da aula e das atividades.

## REFERÊNCIAS:

CAMBRÉA, Vera Carolina. **Vamos jogar?** Jogos como recursos didáticos no ensino de Ciências e Biologia. Caderno de Textos FCC, v. 35, p. 131-159, 2012.

GOWDAK, Demétrio Ossowski. **Ciências novo pensar**, 6º ano / Demétrio Ossowski Gowdak, Eduardo Lavieri Martins. 2. ed. São Paulo: FTD, 2015.

## JOGO DIDÁTICO - TRILHA AMBIENTAL

### Justificativa

“A utilização de jogos didáticos como prática de ensino se faz presente por ser facilitadora do aprendizado e da compreensão do conteúdo de forma lúdica, motivadora e divertida, possibilitando uma estreita relação dos conteúdos aprendidos com a vida cotidiana, tornando os alunos mais competentes na elaboração de respostas criativas e eficazes para solucionar problemas” (CAMBRÉA, 2012).

**PÚBLICO-ALVO:** alunos do Ensino Fundamental II.

Este jogo de Trilha é uma ferramenta pedagógica utilizada por professores, que tem como objetivo problematizar de forma lúdica questões concernentes ao meio ambiente em uma perspectiva interdisciplinar. O jogo tem como proposta promover a aprendizagem de diversos componentes curriculares dentre eles: ciências naturais, geografia, história e linguagens.

### REGRAS DO JOGO:

- Os jogadores decidem quem começará a partida.
- Cada jogador, na sua vez, joga o dado e então anda com seu marcador um número de casas igual ao número de pontos tirados no dado. Ao parar em uma casa, o jogador deve seguir uma instrução ou responder uma pergunta.
- Ganha quem chegar primeiro ao final do percurso.
- *(Professor, se necessário, ajude os alunos na leitura e na compreensão das regras do jogo).*