

Tecnologia para aprender sobre recursos hídricos

Jogo gratuito aproxima o tema do currículo escolar



TAGS: #praticapedagogica #gamficacao #educacaoparasustentabilidade

OBJETIVOS

- + Trabalhar com a questão dos recursos hídricos a partir de um game

CONTEXTUALIZAÇÃO

Apesar do Brasil ter a maior reserva de água doce do planeta, nosso país sofre com secas permanentes (como acontece na região Nordeste) e também crises hídricas pontuais em diversos Estados. Pensando nisso, um grupo de pesquisa da UNESP criou um game chamado “Aventura nas águas” (<http://bit.ly/aventura-aguas>) com conteúdos específicos relacionados aos recursos hídricos (bacias hidrográficas, usos múltiplos da água, doenças de veiculação hídrica e uso da água no cotidiano) para ensino fundamental II e ensino médio.

Usando histórias em quadrinhos como plano de fundo, o jogo conta a história de uma turma formada pela professora Ana e por quatro amigos que viverão uma aventura junto com o Aquazin, um extraterrestre que veio alertar sobre os perigos de não se cuidar bem da água.

PERCURSO

1. Explore o jogo antes de levá-lo aos alunos. Identifique relações entre os conteúdos que você trabalhará na sua disciplina e, se encontrar possibilidades de trabalho interdisciplinar, melhor ainda!
2. Apresente o jogo para os estudantes e guie

a turma para um dos macro-temas (usos múltiplos da água, ciclo das doenças ou uso racional da água)

3. Aborde os temas trabalhados no ciclo escolhido após os estudantes já terem passado por ele. Não se limite a repetir as informações que os estudantes aprenderam: faça com que todo o grupo sistematize o conhecimento do exercício sob orientação do professor, e adicione o que achar pertinente, sempre usando as metáforas e exemplos do jogo como referência
4. Realize um debate para retirar dúvidas e aprofundar questões que a turma entender como pertinentes

RECURSOS

- + Computador conectado à internet

INSPIRAÇÃO

“Aventura nas águas”
(<http://bit.ly/aventura-aguas>)

