



ENSAIOS E EXPERIMENTAÇÃO DO JOGO EDUCATIVO “AKAUANA: UM JOGO DE CONEXÃO COM AS ÁGUAS”

Jane Fátima Fonteneles Fontana; Renata Rozendo Maranhão; Vivyanne Graça de Melo

Introdução

Jogo desenvolvido, originalmente, para o contexto escolar e o público do Ensino Médio, com 48 missões conduzidas por uma narrativa mítica que guia os times, utilizando a fantasia e a imaginação para provocar engajamento, atuação coletiva e busca por conhecimentos. Trata-se de recurso pedagógico para ação de educação ambiental continuada e participativa, com base nos princípios da Pedagogia da Cooperação. A ideia inicial desse jogo tinha a previsão de ser aplicado durante um semestre letivo, com uma jogada (partida) por semana. Entretanto, entre 2023 e 2024, as oportunidades que surgiram eram de curta duração, em eventos relacionados à gestão das águas. Assim, foram feitas adaptações para oficinas de curta duração, com o tempo variando entre 1,5 e 3 horas. E foram realizadas 14 experiências com públicos diversificados, incluindo crianças, acadêmicos de mestrado profissional, membros de comitês de bacia hidrográfica, educadores ambientais, professores da educação básica e superior, dentre outros.

Objetivo

Testagem da aplicabilidade do jogo educativo Akauana com públicos diversificados, diferentes do público-foco para o qual foi elaborado originalmente.

Metodologia

Preparação prévia dos materiais e do ambiente (colagem de elementos do mural etc.). Acomodação dos participantes em cadeiras móveis, em formato de círculo, em cujo centro pode haver um vegetal (planta ornamental) ou um objeto significativo (miniatura do globo terrestre, jarro água ou flores etc.). Escolha das missões e elaboração do roteiro da oficina com “prints” do arquivo digital do livro do jogo (disponível em https://biblioteca.ana.gov.br/sophia_web/); montagem de arquivo em Power point (ppt) com a sequência das missões selecionadas. Recursos utilizados: computador e projetor multimídia; arquivo ppt com print das missões; alguns materiais do jogo impressos em cores (símbolos das equipes, pedaços da cuia, mosaico da cuia, ilustrações etc.); post-it ou

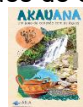
folha de papel A4; pincel hidrocor, caneta; fita adesiva. Escolha de recursos complementares, cujas indicações constam no livro com “Orientações para docentes”. Projetar o roteiro, que pode ser lido de forma colaborativa e voluntária pelos participantes; quem conduz as atividades faz a gestão do tempo e a explicação das missões.

Resultados e discussões

As experiências demonstraram grande aceitação do material pelos participantes das oficinas, que admitiram a possibilidade de utilização ou sua adaptação para diferentes contextos educativos, para além do público para o qual foi originalmente elaborado.

Considerações

A título de exemplo, um dos eventos no qual foi realizada oficina, em 2023, foi a 6ª edição da Expedição Científica do Baixo São Francisco, passando por municípios alagoanos e sergipanos. As vivências demonstraram a flexibilidade de utilização do jogo, ampliando suas possibilidades de aplicação. De acordo com o público, faz-se necessária a devida adequação de linguagem e possível adaptação de jogadas, considerando as limitações e oportunidades de cada contexto.



Referências

Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico (Brasil). Akauana: um jogo de conexão com as águas. Brasília: ANA, 2023.
Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico (Brasil). Akauana: um jogo de conexão com as águas: orientações para docentes. Brasília: ANA, 2023.
BROTTO, Fábio Otuzi e Comum-Unidade de Co-autorias. *Pedagogia da Cooperação*: por um mundo onde todas as pessoas possam VenSer. Rio de Janeiro: Bambual Editora, 2020.
MOREIRA, Terezinha Aparecida. Relatório com o detalhamento do jogo. Produto 3, Projeto UNESCO - 914BRZ2022, Edital nº 04/2021.

Organização



Apoio

