

CAMINHO DA ÁGUA

A large circular path made of colorful segments (red, yellow, green, blue) winds around a central blue pond. The path is decorated with various icons: a smiling sun, a hand being washed in a red circle, a water tap, a water drop, a cloud, a lightning bolt, a question mark in a purple speech bubble, a water drop with a face, and a water drop with a face. The background is light blue with stylized white clouds.

**Ana Luiza Matos Lopes Sinioghi
Camila Campos Rosa Duprat
Maria da Rosa Capri
Estaner Claro Romão**

INÍCIO

ISBN: 978-65-00-02208-7

BR



9 786500 022087

1. INTRODUÇÃO

Os jogos de tabuleiro são jogos normalmente disputados por uma ou mais pessoas, em uma base, seja ela de metal, madeira, pedra, marfim, papel ou papelão, nos quais as peças são movimentadas obedecendo regras pré-estabelecidas.

A lista de jogos de tabuleiro é bastante volumosa, sendo que jogos tradicionais como xadrez, dama, trilha e ludo ainda existem e são muito requisitados.

Aqui, o CAMINHO DA ÁGUA pretende abordar a importância da água, a conscientização ambiental para sua preservação bem como os conceitos de ciências que envolvem o ciclo da água para crianças da Educação Infantil com faixa etária de 4 a 5 anos, seguindo as características próprias do desenvolvimento sensório-motor (PIAGET, 1978) que indica que é preciso que as crianças se desenvolvam por meio da intervenção lúdica aplicando o conceito de zona de desenvolvimento proximal.

Além disso, é importante destacar que o jogo promove o raciocínio, a concentração, a sociabilidade, a atenção nas regras do jogo e a aprendizagem de conceitos de ciências que envolvem o ciclo da água (KISHIMOTO, 1992).

1. CAMINHO DA ÁGUA

O jogo é constituído por um circuito com diversas casas que são percorridas mediante lançamentos de dados. A princípio, este jogo foi idealizado para crianças de 4 e 5 anos e para ser jogado com três crianças por tabuleiro e por partida (*caro professor, acreditamos que pequenas alterações nesta proposta não afetarão o bom andamento do jogo*).

Este jogo visa promover o conhecimento sobre o ciclo da água e sua importância no meio ambiente, desenvolver o vocabulário científico que envolve a água de forma lúdica, despertar a curiosidade das crianças para o mundo das ciências e desenvolver atividades práticas e interdisciplinares por meio do jogo.

O jogo Caminho da Água permite trabalhar alguns direitos da aprendizagem exigidos na Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil como também determinados campos de experiências, como: o direito de brincar, participar e explorar conteúdos por meio do jogo envolvendo o campo de experiência espaço, tempo, quantidades, relações e transformações de modo interdisciplinar visando a formação integral da criança (BRASIL, 2017).

2. METODOLOGIA

Este jogo foi idealizado para que fosse aplicado em 6 aulas de 50 minutos, por meio de uma sequência didática.

Os materiais usados foram: 1 tabuleiro de MDF (modelo no ANEXO), 1 impressão colorida em adesivo do jogo, 2 dados, conjunto de cartinhas, cartilha com instruções e 3 pinos.

Sequência Didática

I Sensibilização

Acolhida

II Sondagem

Rodinha, Música (Gotinha em gotinha do Palavra Cantada) e Identificação dos conhecimentos prévios sobre o ciclo da água.

III Proposta de ação

Contação de história sobre a gota de água e apresentação do jogo/regras.

IV e V Caminho da Água

Divisão da sala em grupos para jogar.

VI Avaliação

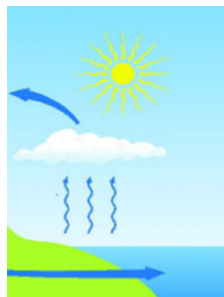
Atividade de desenho, escrita e leitura

VII Maquetes e Experimentos sobre o tema

- Energia Hidroelétrica
- Experimentos com os estados físicos da água
- Maquetes sobre o ciclo da água (materiais recicláveis)

3. CARTAS DO JOGO

3.1. Curiosidades



**O vapor sobe,
mas nada
vemos, porque
ele é invisível.**

3.2. Ideias para preservar



**Peça para o papai
lavar o carro
com cuidado,
que tal usar um balde
e não a mangueira?**

3.3. Pare, vamos registrar?



**Com o alfabeto móvel
escreva as palavras:
GOTA,
NUVEM,
RIO e ÁGUA.**

4. REGRAS DO JOGO

- **Cada jogador deve lançar uma vez o dado, quem conseguir o maior número inicia o jogo;**
- **Na casa com interrogação, o jogador deverá virar uma carta de curiosidades;**
- **Na casa com nuvem carregada, o jogador perde a vez na próxima jogada;**
- **Na casa com o sol tem direito a avançar duas casas;**
- **Na casa com ar frio o jogador poderá avançar uma casa;**
- **No símbolo de PARE, o jogador deverá virar uma carta com as mãos e realizar uma atividade;**
- **Na casa com o lixo no rio o jogador volta uma casa;**
- **Na casa com lâmpadas o jogador irá retirar cartas com ideias para preservar;**
- **Na casa com torneira aberta o jogador ficará uma rodada sem jogar;**
- **Vence o jogador que chegar primeiro ao final do percurso.**

5. CAMINHO DA ÁGUA: PASSO A PASSO

1º MOMENTO: CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

Adaptado de Souza (2013).

Era uma vez uma gotinha de água pequenina e transparente. Juntamente com outras gotinhas formavam a água de um rio, riacho ou mar, depende do lugar onde ela está. Um dia o sol brilhante aqueceu a água do rio, riacho ou mar. As gotinhas se separaram, subiram e formaram o vapor de água. Já não podia mais ver a gotinha. Lá no céu a gotinha juntou-se a muitas outras gotinhas e formaram as nuvens. O vento soprou e empurrou as nuvens, assim a gotinha viajou por muitas terras.

Quando a nuvem ficou mais pesada e encontrou um ar mais frio, algumas gotinhas caíram em forma de chuva. Ao passar pela montanha, o ar era muito frio e a gotinha juntou-se as outras e formaram água sólida. Caíram na terra em forma de granizo. O calor do sol derreteu o granizo e as gotinhas voltaram a ser líquida. A gotinha voltou para a terra e foi ao encontro do rio onde conheceu peixes.

O curso da água levou a gotinha até o mar. Agora a gotinha faz parte do mar. Vive numa onda à espera que o sol a aqueça, para de novo subir e começar uma nova viagem, percorrer uma nova trilha.

2º MOMENTO: A Formação de trios para jogar



3º MOMENTO: Lançar os dados

4º MOMENTO: Seguir a trilha

5º MOMENTO: Vence o jogador que chegar primeiro ao final do percurso

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo, a criança e a educação. Tese de Livre Docência apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: 1992

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SOUZA, A.. A história da gotinha de água. Avaliado em 06/02/2020. Link: <http://adriana-borboleta.blogspot.com/2013/03/a-historia-da-gotinha-de-agua.html>

ANEXO

