

Ciências Exatas e das Terras/ Geociências/  
Ciências Humanas / Educação / Educação Ambiental

## **A CASA CAIU**

Douglas Rangelly Oliveira dos Santos- [douglasrangelly@hotmail.com](mailto:douglasrangelly@hotmail.com)  
Orientadora: Bárbara Rosemar Nascimento de Araújo

Centro Avançado de Ciências / Colégio Estadual Alfredo Magalhães

Lourenço Ricardo Oliveira e Sônia Mendes Botelho  
Vigilância em Saúde Ambiental da Secretaria de Saúde de Salvador

## **INTRODUÇÃO**

A Operação Chuva é um projeto da Secretária de Saúde, Defesa Civil, Sucom e outros órgãos que se agrupam para visitarem os bairros considerados de risco e que tem muitos problemas com a chegada do período chuvoso da chuva. Eles fazem um trabalho de visita na área para observação dos problemas existentes e posteriormente realizam a orientação dos moradores de como agir nas épocas chuvosas e como reduzir os riscos locais

## **MÉTODOS E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

- **Objeto:**

Com a participação no jogo tem-se como objetivo sensibilizar as pessoas a não escavar os barrancos e encostas para colocar casa e preservar essas áreas para evitar os desmoronamentos.

- **Finalidade:**

O jogo serve para os participantes se conscientizem que não podem morar em morros, devido aos processos de erosão, e o que devemos fazer para evitá-lo para prevenir os problemas de forma divertida.

- **Material e Método**

Os materiais utilizados foram os seguintes: cartolina, caneta hidrográfica, lápis de cor, régua, caneta esferográfica. Inicialmente mede-se a cartolina com régua, desenha alguns quadrados em seqüência como um caminho e preparam-se os desenhos na parte interna dos quadrados com caneta hidrográfica. Em seguida os desenhos foram pintados com o lápis de cor. As cartas do jogo foram produzidas com perguntas sobre solo, desmoronamentos e cuidados.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O jogo é de tabuleiro com 45 cartas, 15 partes da casa desenhadas, um dado e quatro pinos. Para jogar é necessário 2 a 4 participantes que tenham no mínimo a 5ª série. Os participantes jogam os dados e quem tirar o maior número no dado inicia o jogo. O

primeiro jogador tira uma pergunta em uma das cartas disponibilizadas, cada etapa do tabuleiro vale um cômodo ou uma mobília de uma casa que ele irá construindo. A cada pergunta certa ganha o cômodo ou a mobília. O próximo jogador faz a mesma coisa. Entre as cartas que os jogadores podem escolher existem algumas surpresas em que a pessoa ganha automaticamente um prêmio. Caso a pessoa erre a pergunta fica sem o prêmio da casa. O jogador que no final estiver com a casa mais mobiliada vence o jogo.

## **CONCLUSÃO**

Conclui-se que o jogo é iterativo e informa fornece sobre a erosão e ao mesmo tempo sensibiliza os jogadores a como agir se houver algum problema de erosão de forma fácil e lúdica.

## **Trabalho de Iniciação Científica Júnior**

### **Palavras-chave:**

Erosão  
Desabamentos  
Concientização

### **Referências Bibliográficas**

- BORTOLOZZO, Sílvia & MALUHY, Suzana. **Projeto Educação para o Século XXI**. São Paulo: Moderna, 2002. Série Link da Ciência. BRASIL.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros curriculares nacionais: Ciências Naturais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- Cruz. J. L. C. 2006. **Projeto Araribá: Ciências**. 6ª série. São Paulo: Moderna. 195p.