

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

Prevenindo as Enxurradas

Alex dos Santos Cajaiba Cardoso e mail: alexcardoso86@hotmail.com
Bárbara Rosema Nascimento de Araujo e Isabella Fernandes Souza

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 coordenado pela Defesa Civil de Salvador e desenvolvido em parceria com a Secretaria Municipal de Saúde, Defesa Civil, Sucom e outros órgãos. Essas secretarias se organizam e visitam algumas comunidades consideradas áreas de risco e disponibilizam informações e serviços que possam reduzir os problemas existentes na comunidade, principalmente aqueles que podem ser piorados por conta do período das chuvas. Além disso, os técnicos dos diversos órgãos auxiliam como as pessoas devem agir nos períodos chuvosos.

MÉTODOS E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

- **Objeto:**

O objetivo do jogo é sensibilizar as pessoas a não jogarem lixo no chão e preservar o Meio Ambiente para não ocasionar enxurrada.

- **Finalidade:**

O jogo serve para demonstrar de forma lúdica e divertida como podemos evitar a enxurrada, aprender sobre o assunto e prevenir contra os problemas que a enxurrada pode causar.

- **Material e Método**

Os materiais utilizados para preparar este jogo foram cartolina, caneta hidrográfica, lápis de cor e cartas com perguntas sobre o assunto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado obtido foi a construção de um jogo de tabuleiro com 14 cartas e dois pinos. Para jogar é necessário dois participantes com conhecimento mínimo de 5ª série. Inicialmente joga-se o dado e quem tirar o maior número de pontos no dado começa o jogo. O participante então joga o dado novamente e a quantidade de números que ele tirar no dado vai ser a quantidade de etapas que ele deve passar no caminho do tabuleiro. Caso a etapa que ele chegue seja de pergunta (a imagem de um lugar chovendo), o jogador deve responder a pergunta e caso a resposta seja correta, o jogador pula uma casa. Caso a resposta esteja errada o jogador permanece na casa que ele está. Entretanto, caso o jogador chegue a uma etapa com a imagem

de um bueiro estúpido, o jogador terá que volta duas etapas. Mas se o jogador chegue a etapa que tenha a imagem de uma lixeira com lixo, ele irá avançar duas casas. Se o jogador chegar a uma etapa com a imagem de um local com lixo em lugar incorreto ele ficará uma rodada sem jogar. Ao final do jogo ganha o participante que chegar ao final da rua primeiro.

CONCLUSÃO

Podemos concluir que o jogo é interativo, dinâmico e educador, no qual ajuda a orientar as pessoas como devem agir para prevenir contra as enxurradas.

Trabalho de Iniciação Científica Júnior

Palavras-chave:

Enxurrada

Lixo

Conscientização

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.