



NOME DA INSTITUIÇÃO: Colégio Presbiteriano Quinze de Novembro
SEGMENTO: Instituição de Ensino Básico
CATEGORIA: Responsabilidade Social
TÍTULO DA PRÁTICA: JOGO DA ÁGUA: trilhando o caminho do uso consciente desse recurso natural

1. PRÁTICA EFICAZ DE GESTÃO EDUCACIONAL

1.1. Histórico da Prática Eficaz

Dentre os motivos de preocupação quanto às questões ambientais está o gerenciamento da água, colocado em pauta tanto pelas demandas atuais, quanto pelo risco e existência de crise de abastecimento. Desde 2005, a Assembleia Geral das Nações Unidas instituiu a *Década Internacional para Ação: “Água, fonte de vida”*, além disso, 2013 foi eleito pela UNESCO o “Ano Internacional de Cooperação pela Água”, a fim de colocar a temática em pauta com ainda mais expressão (UNESCO, 2013). Nesse contexto, passou a ocupar lugar de destaque o desenvolvimento de ações que fomentem reflexões para que sejam assumidas atitudes positivas para com esse recurso. Além desse contexto, observou-se no ambiente escolar o uso inadequado desse recurso, marcado por diferentes ações de desperdício protagonizadas, principalmente, por estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio. Certo de que essa realidade certamente dirige-se para além dos muros da escola, o Colégio Presbiteriano Quinze de Novembro iniciou em junho de 2013 o projeto *Jogo da Água: a vida em jogo* que deu origem à prática posteriormente intitulada *Jogo da água: trilhando o caminho do uso consciente desse recurso natural*.

1.2. Objetivos da Prática Eficaz.

A prática teve como objetivo oportunizar situações para reflexão sobre o uso da água visando ao gerenciamento necessário, tais situações intentaram: a) a identificação do nível médio diário de gasto de água; b) a análise da viabilidade do uso cotidiano desse

recurso, considerando parâmetros internacionais; c) a adoção de medidas para evitar o desperdício.

1.3. Público Alvo Atingido

O grupo de participantes do projeto foi constituído inicialmente por professores, funcionários e estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, do Colégio Presbiteriano Quinze de Novembro. Posteriormente, passou a ser constituído por 200 estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio em 2013. No entanto, considerando a divulgação dos resultados do projeto por meio de jornal do Colégio que atinge a comunidade escolar de um modo geral; por meio de participação em concurso local, promovido pelo Conselho Municipal de Defesa do Meio Ambiente, realizado em 2014, no qual obteve a primeira colocação; por meio de participação no XII Congresso Internacional de Tecnologias na Educação, realizado em setembro de 2014 pelo Fecomércio-PE, SESC e SENAC, compreende-se que outros membros da comunidade escolar e mesmo pessoas alheias a esse contexto foram alcançadas com a discussão que o projeto implementa. Não podendo, tais sujeitos, serem quantificados, devido à abrangência que os caracteriza.

1.4. Descrição das Atividades Implantadas.

1.4.1. Descrição da pesquisa

Na execução do projeto, optou-se por uma metodologia multifacetada, cujo destaque está na aplicação do *Jogo da água*. As ações constituíram, inicialmente, pesquisa descritiva, uma vez que o propósito era a identificação do perfil de uso da água configurado pelos sujeitos objeto da pesquisa. Conforme Gil (2002, p. 42), esse tipo de pesquisa intenta “a descrição de características de determinada população ou fenômeno”.

Quanto aos procedimentos utilizados, o trabalho pautou-se no plano experimental do tipo Antes-Depois. Esse delineamento “utiliza somente um grupo de indivíduos, denominando-o de grupo experimental, pesquisando-o antes e depois da introdução do estímulo experimental” (MARCONI, LAKATOS, 2006, p. 241).

A variável experimental foi constituída por elaboração e aplicação de instrumentos originais. O uso de instrumentos originais não é censurado em pesquisa, desde que haja coerência com os demais elementos que a constituem. Pelo contrário, conforme Laville e Dionne (2008, p. 193), a pesquisa “é um lugar de imaginação: muitos pesquisadores

fazem prova disso elaborando maneiras originais e eficazes de abordar o ser humano, seus caracteres, atitudes e comportamentos”.

Ao final das etapas, realizou-se levantamento para verificação de resultados.

1.4.2. Descrição do jogo

O Jogo da Água é de autoria da Coordenação do Projeto. Trata-se da aplicação de uma trilha impressa em papel *couchê*, com 21 cm de altura e 29 cm de largura, constituída por valores fragmentados e organizados em sequência crescente que representam o volume de água aceito como normal para gasto diário por pessoal, conforme dados das Nações Unidas, em torno de 120 litros (Anexo 1). A movimentação na trilha é determinada pelo consumo ao longo do dia. Tal consumo é registrado seguindo a orientação: considera-se o tempo da torneira e/ou chuveiro abertos em atividades como banho, escovação e lavagem das mãos; faz-se o cálculo para transformação em volume de água; localiza a quantidade de litros na trilha e marca-se com o ímã a casa correspondente. Ao final do dia, se forem gastos mais litros que o necessário são oferecidas duas opções: 1. Usar menos água no outro dia, descontando a quantidade que usou a mais no dia anterior; 2. Comprar água. A “compra” da água para o gasto necessário no dia, descontado o volume excedido no dia anterior, é realizada mediante ações positivas para com a natureza e o ambiente do qual se faz parte, a saber: recolher lixo do chão e jogar na lixeira: compra-se 2 litros; lavar a louça economizando água: 5 litros; arrumar o quarto: 10 litros; jogar restos de alimento na lixeira antes de colocar o prato na pia: 2 litros; aguar as plantas pela manhã ou à noite para evitar evaporação e desperdício: 5 litros; dar banho no animal de estimação economizando água: 5 litros; fazer campanha para que outra pessoa economize água: compra-se 15 litros. Essas orientações todas constaram em prospecto que constitui o kit entregue (Anexo 1 e 2).

Considerando que não há verificação da “compra”, conta-se com o posicionamento ético dos participantes na vivência dessa circunstância. Portanto, o projeto também aborda a questão do compromisso com a verdade, logo, é perpassado pelo tema ética.

Além da fragmentação do volume de água aceitável para o indivíduo em um dia, na trilha há interação com o participante, por meio de alertas como: *“Seu dia está começando. Faça bom uso da água”*; *“Vá com cautela. Se souber usar, não vai faltar”*; *“Lembre-se: uso consciente é fundamental”*; *“O controle está em suas mãos. Use-o”*; *“Você já gastou metade do que dispõe”*; *“Economize! Economize!”*; *“Água é um direito de todos”*; *“Você está chegando ao limite. Cuidado!”*; até o *“Fim da água”*.

1.4.3. Fases da pesquisa

Fase 1 – Divulgação, sensibilização e elaboração da trilha para o Jogo da Água

Inicialmente, houve divulgação do projeto para estudantes, funcionários e corpo docente para apreciação e inclusão de sugestões viáveis, tal divulgação foi acompanhada por explanação sobre a problemática da água na contemporaneidade. Após apresentação da ideia central, foram buscados estudantes interessados em realizar a elaboração da trilha, os quais foram desafiados a fazerem o *designer* do jogo, cuja realização deu-se por um estudante do 1º Ano do Ensino Médio – que teve seu nome registrado na trilha como autor do projeto gráfico. Após aprovada, a trilha foi confeccionada. Além da trilha, o estudante, voluntariamente, criou o mascote do projeto.

Fase 2 – Pesquisa descritiva

Os estudantes, professores e demais funcionários foram convidados a participar do projeto. Os que aderiram, receberam planilha para fase inicial da pesquisa: identificação do perfil de usuário de água. Durante uma semana, monitoraram seu gasto tomando como referência o uso cotidiano regular. Ao final, foi traçado o perfil geral de gasto de água pelos sujeitos participantes.

Fase 3 - Aplicação do Jogo da Água

Inicialmente, houve apresentação e orientação sobre a dinâmica do jogo para os sujeitos da pesquisa. Em seguida, foi entregue a cada participante um kit contendo a Trilha da Água, imantada para facilitar a fixação vertical e fácil visualização, ímã para marcar a movimentação na trilha, planilha para cálculo e registro do gasto de água, prospecto contendo síntese do projeto e orientações da vivência do Jogo da Água (Anexos 2 e 3), que serviu também para informar os responsáveis pelos estudantes a respeito do projeto e de sua dinâmica.

O Jogo da Água foi vivenciado por uma semana durante o mês de junho de 2013. Ao final, a planilha foi devolvida à Coordenação do projeto com os resultados diários de uso da água.

Fase 4 – Avaliação: aplicação de questionário e análise de dados.

Foi aplicado, ao final da vivência do jogo, questionário por amostragem, representando o universo da pesquisa. Assim, foram aplicados questionários a 98 sujeitos, dentre os 200 participantes. A amostra foi do tipo probabilista, baseia-se na escolha aleatória,

configurando a cada participante a possibilidade de participar (LAKATOS e MARCONI, 2001). Tanto o questionário quanto a planilha foram analisados para sistematização dos resultados. Em seguida, houve o confronto dos dados obtidos sobre o consumo da água antes e após a aplicação do jogo.

Fase 5 - Divulgação dos resultados do projeto

Os resultados do projeto foram divulgados em reunião com os professores; em jornal elaborado pelo Colégio, com participação de estudantes; em concurso realizado pelo Conselho Municipal de Defesa do Meio Ambiente; no XII Congresso Internacional de Tecnologias na Educação, promovido pelo Fecomércio-PE, SESC e SENAC. Estes realizados em 2014.

2. LIDERANÇA

2.1. Equipe Envolvida com a Prática

Para vivência da prática, houve participação de distintos membros da comunidade escolar. O projeto foi concebido em discussão implementada pela Equipe Diretiva - Direção e Coordenação Pedagógica – e pelo corpo docente, sob a liderança da Coordenação Pedagógica do 9º ao 2º Ano do Ensino Médio. Nas fases problematização do tema, pesquisa preliminar e aplicação do jogo houve a participação de professores, funcionários dos setores administrativo e operacional. No entanto, a ênfase foi dada à participação discente que, além de serem sujeitos objeto da pesquisa, foram convidados a participar da elaboração da trilha. Assim, houve, ainda, a participação de aluno do Ensino Médio na elaboração do *layout* da trilha em questão.

2.2. Participação da Alta Direção

Considerando que a “Alta Direção” no Colégio é constituída pela Equipe Diretiva, formada por Direção e Coordenações Pedagógicas, pode-se afirmar que esta foi responsável pela identificação do problema, elaboração do projeto e dos planos de ação, bem como pela sensibilização dos demais sujeitos, operacionalização da prática e viabilização da divulgação dos resultados.

3. FOCO

O modelo de desenvolvimento na sociedade industrial do século XIX e meados do século XX foi marcado pela via da dominação, da exploração, da degradação. Conforme

Leff (2006), na modernidade a natureza se transformou em objeto de domínio da produção, deixou-se de considerar a sua complexidade e a organização ecossistêmica para ser coisificada como matéria-prima do processo de produção. Para legitimar essa ordem, usou-se o subterfúgio do argumento do natural, no entanto, como resultado “a natureza foi *desnaturalizada* ao ser transformada em recurso dentro do fluxo unidimensional do valor e da produtividade econômica” (LEFF, 2006, p. 304).

Esse tipo de exploração trouxe em seu bojo problemas de caráter socioambiental, tais como: criação de condições adversas para o desenvolvimento de atividades sociais e econômicas; prejuízo à saúde, à segurança e ao bem-estar da população; danos à flora, à fauna e a outros recursos (BERTÉ, 2009). Nos anos 30, diante de uma tempestade sem precedentes na Inglaterra e considerando a relação com as transformações naturais advindas do processo de degradação da natureza, Winstons Churchill (apud ALGORE, 2006, p. 101) afirmou que “a era da procrastinação, das meias medidas, dos expedientes que acalmam e confundem, a era dos adiantamentos está chegando ao fim. No seu lugar, estamos entrando na era das consequências”.

A despeito dos fóruns de discussões nacionais e internacionais, o consumo de recursos naturais continua mais rápido que a capacidade de serem regenerados pela biosfera e somente uma relação sustentável pode frear essa degradação (RICKLEFS, 2003). Dessa forma, o período sócio-histórico contemporâneo suscita emergencialmente a reflexão sobre a ação do homem para com o meio ambiente.

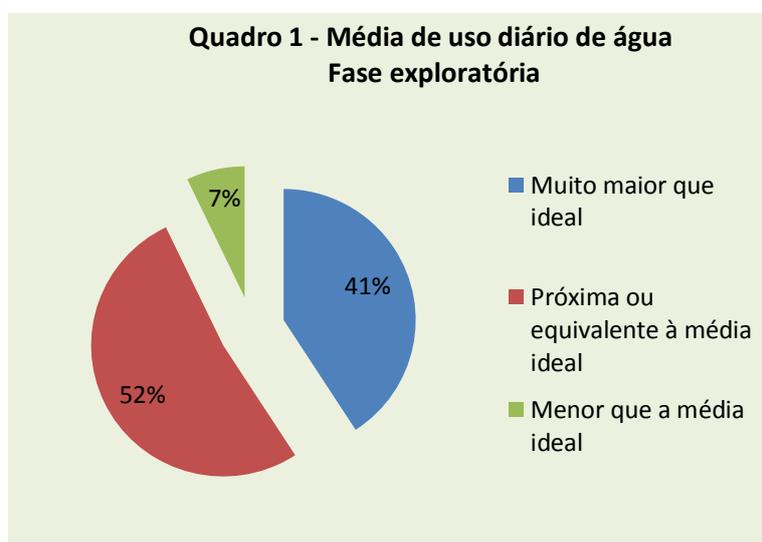
A ação humana, conforme Jonas (apud GARÇÃO, FREIRE, 2010), pauta-se em dois tipos de responsabilidade: a responsabilidade natural e a responsabilidade contratual. Esta é proveniente de escolha, é revogável; aquela não considera a opção, requer apenas o cumprimento. No que se refere à ideia de preservação do meio ambiente, defende que não se trata mais de ações isoladas de grupos engajados, mas deve-se estender a todos como um princípio ético, cuja construção provém do “fato de educar-se” (JONAS apud GARÇÃO, FREIRE, 2010, p. 41). Assim, a educação para a preservação constitui o fio de Ariadne que conduzirá à saída desse extenso labirinto criado pelo homem: um estado de ruptura ecológica.

Considerando o caráter transformador que a educação pode assumir, o desenvolvimento sustentável depende de ações educativas, pois a partir de um correto direcionamento das dimensões filosófica e política, a educação pode desvendar e utilizar as contradições da sociedade para a própria transformação desta (LUCKESI, 1994). Portanto, a prática em questão teve/tem como foco a implementação de atitudes responsáveis para com a água, recurso objeto de preocupação em várias regiões do país,

principalmente para com os estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, muitos deles protagonistas de ações de desperdício, de descompromisso com as questões ambientais.

4. RESULTADOS

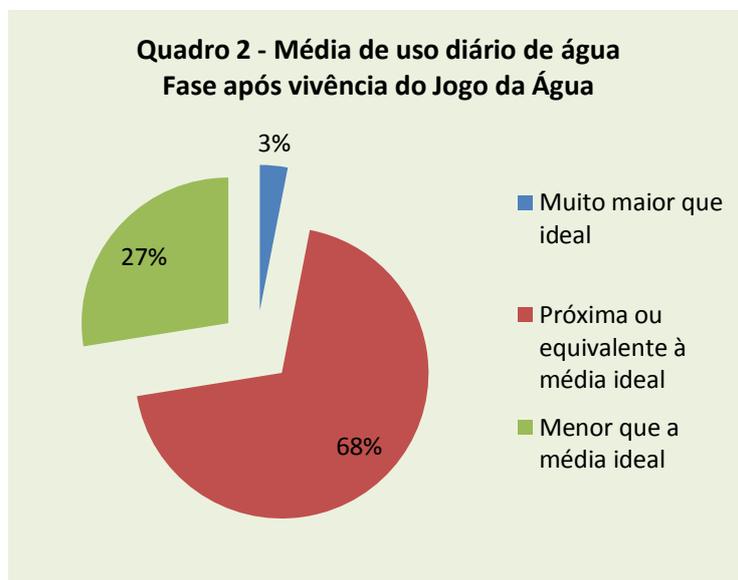
A análise dos dados foi realizada considerando-se a fase inicial da pesquisa, que teve o propósito de traçar o perfil de usuário da água pelos sujeitos participantes. As planilhas, que continham o registro de gasto diário individual, demonstraram os resultados constantes no quadro abaixo.



Conforme explicitado, 52% dos participantes, 51 estudantes, demonstraram que sua média de uso diário de água era “próxima ou equivalente à média ideal (até 120 litros diários)”. No entanto, 41%, 40 estudantes, afirmaram que a média de uso diário era “muito maior que o ideal”. A análise dos dados das planilhas evidenciou números alarmantes: o gasto médio do grupo estava em torno de 400 litros diários; no entanto, foram detectados casos de uso de mais de 700 litros diários, número alcançado principalmente por tempo excessivo no banho com chuveiro aberto. Somente 7%, 7 estudantes, afirmaram gastar diariamente média “menor que a média ideal”.

A identificação desse resultado confirmou as expectativas que estimularam a elaboração do projeto: havia no contexto local um contingente significativo de pessoas que não realizam o gerenciamento adequado da água e, por essa razão, desperdiçam enormemente esse recurso de extremo valor para a vida.

A vivência do Jogo da Água, realizado pela aplicação da Trilha e acompanhamento do gasto mediante uso de nova planilha, possibilitou novo registro de consumo e, conseqüentemente, nova análise da percepção de si no gerenciamento da água. Os resultados constam no Quadro 2.



Os resultados obtidos foram bastante animadores. Houve uma queda significativa no uso excessivo da água, de 41% antes do Jogo para 3% após a sua aplicação, apenas 3 estudantes mantiveram esse perfil. Quanto ao uso próximo ou equivalente ao ideal, houve um aumento bastante expressivo: de 52% para 68%, exatamente 67 estudantes. Também relevante foi o aumento da média “menor que a média ideal”, de 7% para 27%.

Além dessa comparação, os dados tornaram possível a análise do comportamento de cada grupo representado pelas médias obtidas em sua realidade antes e depois da aplicação do Jogo da Água. Esse resultado caracteriza-se também por grande relevância, conforme pode ser visto abaixo:

Grupo 1 – Estudantes que na fase exploratória afirmaram consumir muito mais que a média ideal (40 participantes);

Grupo 2 - Estudantes que na fase exploratória afirmaram consumir próximo ou equivalente à média ideal (51 participantes);

Grupo 3 - Estudantes que na fase exploratória afirmaram realizar consumo menor que a média ideal (7 participantes).

Tabela 1 - Média de gasto após o jogo

	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
Muito maior que o ideal	1	2	0
Próxima ou equivalente à	24	39	4

média ideal			
Menor que a média ideal	15	10	3

A Tabela 1 evidencia que as alterações de perfis foram importantes em cada grupo de consumidor. O grupo 1, formado pelos 40 participantes que gastavam muito acima da média, sofreu uma mudança radical em seu perfil: apenas 1 permaneceu nesse enquadramento, enquanto 24 passaram à média próxima ou equivalente à ideal e 15 passaram a gastar menos que a média ideal.

O grupo 2, constituído por 51 estudantes que gastavam água equivalente à média, também apresentou melhorias: 39 permaneceram com esse perfil, mas 10 estudantes conseguiram diminuir o nível de gasto. Apenas 2 indicaram ter ampliado sua média de uso.

Por sua vez, o grupo 3, formado pelos 7 que gastavam abaixo da média, alterou seu perfil para gasto equivalente à média, 4 estudantes, e 3 permaneceram abaixo do esperado.

Além do perfil de gasto de água dos estudantes, a pesquisa também buscou identificar a descrição que estes fazem de si em relação aos resultados do projeto. Assim, o questionário solicitava que assinalassem a situação que melhor aplicava-se a cada participante objeto dessa fase da pesquisa. Os resultados obtidos estão descritos na Tabela 2, abaixo:

Tabela 2 - Posicionamento quanto aos resultados do Projeto

RESPOSTAS POSSÍVEIS	ESCOLHA DOS PARTICIPANTES
I. Não me preocupava com o gerenciamento de água e continuo sem me importar	2 estudantes
II. Não me preocupava com o gerenciamento de água, mas agora me importo, mas não me esforço para economizar	14 estudantes
III. Não me preocupava com o gerenciamento de água, mas agora me importo e me esforço para economizar	41 estudantes
IV. Já me preocupava com o gerenciamento de água, mas não me esforçava para economizar e continuo na mesma condição	8 estudantes
V. Já me preocupava com o gerenciamento de água, me esforçava para economizar e continuo na mesma condição	28 estudantes
VI. Outro	5 estudantes

A análise do posicionamento adotado pelos participantes deixa claro que a maior parte não se preocupava com o uso da água, exatamente 57 estudantes ou 58% do total investigado nesta fase, o que pode explicar o gasto excessivo no início da pesquisa. No

entanto, esse perfil foi significativamente alterado para melhor após a vivência em questão, considerando que 96% desses 57 estudantes, exatamente 55, indicaram que após o Jogo da Água passaram a se importar com o gerenciamento desse recurso e dentre esse universo, 74% afirmaram que assumiram a postura de se esforçar para economizar.

Quanto aos que optaram por marcar “outro”, 5 indicaram respostas semelhantes à III, destacando que em lugar de “me esforço para economizar”, optaram por registrar “às vezes” economizam ou algo de mesmo significado. E 3 deles indicaram já se importar e que também “às vezes” economizam.

Dadas as alterações consideráveis no perfil de usuários de água vivenciadas pelos estudantes, é possível inferir que o uso excessivo de água pode estar relacionado à falta de reflexão, de consciência quanto à realidade desse uso e que a exposição a essa realidade pode ressignificar esse uso.

5. LIÇÕES APRENDIDAS

A preocupação com as questões ambientais, que emergiram principalmente na segunda metade do século passado e se tornaram agenda de discussões em vários âmbitos sociais, traz em seu bojo a necessidade de novas posturas dirigidas ao meio ambiente em nível macro social e individual. No âmago da formação para atitudes positivas para com o meio ambiente está a educação. Assim, por constituir espaço privilegiado de formação, a escola é conclamada a contribuir efetiva e expressivamente para a formação de novos hábitos. Considerando essa demanda, o Jogo da Água evidenciou que ações educativas podem gerar mudança de atitude no tocante ao cuidado com os bens naturais, especificamente com a água, objeto da pesquisa em destaque. Essa mudança fica visível nos números identificados, uma vez que 54% dos estudantes investigados indicaram que não se importavam com o gerenciamento da água antes da aplicação do jogo, mas que após a vivência da Trilha da Água, indicaram optar por uma postura mais responsável para com o assunto. Não somente a indicação desse perfil comprova a evolução, mas também a alteração no volume de água gasto antes e após a vivência do Jogo. Portanto, o uso do Jogo contribuiu efetivamente para a alteração positiva no perfil de gerenciamento da água, esse bem tão precioso e cada vez mais raro.

A partir da análise do processo, percebe-se que houve limitações não superadas na implementação do projeto junto a outros sujeitos do ambiente escolar: professores, demais funcionários, que também precisam refletir efetivamente sobre sua administração

do uso da água. Assim, fica evidente a necessidade de ampliação da pesquisa por meio de adoção de novas ações em busca do envolvimento efetivo desses e outros sujeitos da comunidade escolar, tais como responsáveis por estudantes, pais. Sugere-se, também, a aplicação do jogo em um universo mais expressivo de estudantes e/ou em outras instituições. Ainda, possíveis adaptações nos instrumentos de coleta de dados com vistas ao seu aperfeiçoamento. Tais ações possibilitarão o alcance de resultados mais detalhados e mais abrangentes, o que, certamente, contribuirá para discussões mais amplas a respeito do tema.

A pesquisa foi de extrema relevância para o contexto do Colégio Presbiteriano Quinze de Novembro e seus resultados devem ficar circunscritos a esse universo. No entanto, a prática como um todo, incluindo os processos subsequentes à pesquisa, tornou evidente que projetos dessa natureza não estão limitados à ação docente, podendo a Equipe Diretiva – Direção e Coordenação – elaborar e executar, em conjunto com os demais atores do processo educativo, situações que possibilitem o desenvolvimento de olhares e atitudes mais responsáveis, mais condizentes com as demandas implementadas para o ser humano contemporâneo.

6. AÇÕES DE CONTINUIDADE

Após análise do resultado, foi percebida a potencialidade do jogo. Assim, foi realizado contato com a Coordenação do Curso de Licenciatura em Computação da Universidade de Pernambuco - Campus Garanhuns para desenvolvimento de projeto comum às duas instituições para que o jogo seja desenvolvido sob forma de aplicativo, a fim de que tenha um alcance ainda mais significativo e sejam identificados novos resultados. A partir da sinalização positiva por parte da Universidade, a fase deverá ser iniciada em 2015 e contará com a participação discente das duas instituições.

7. REFERÊNCIAS

AL GORE. **Uma verdade inconveniente**. Tradução Isa Mara Lando. São Paulo: Manole, 2006.

BERTÊ, Rodrigo. **Gestão socioambiental no Brasil**. São Paulo: Saraiva, 2009.

GARÇÃO, Elvira Suzi B.; FREIRE, Sônia Barreto. Da responsabilidade originária ao princípio da responsabilidade: Heidegger e Jonas sobre ética e técnica. In: SANTOS, Antônio Carlos dos et al (Org.). **Pensar a (in)sustentabilidade: desafios à pesquisa**. Porto Alegre: Redes Editora, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. **A construção do saber**: manual de metodologia em ciências humanas. Belo Horizonte: Artmed, 2008.

LEFF, Enrique. **Racionalidade ambiental**: a reapropriação social da natureza. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

UNESCO. **Água, fonte de vida: cooperação pela água**. Disponível em: <<http://www.unesco.org/new/pt/brasil/2013-international-year-of-water-cooperation/water-cooperation/>>. Acesso em: 18/05/2013.

RICKLEFS, Robert. **A Economia da Natureza**. 5. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

ANEXOS

ANEXO1 – Trilha da Água

Um Projeto: Colégio Presbiteriano Quilme de Novembro suscipio e ensino em valores e fé. A Palavra e Deus, A Família e a Escola.

Trilha da Água

78 Economize! Economize!

74

72

70

68

66

64 Você já gostou
metade do que
dispõe. Vá com
cuidado!

62

60

58

56

54

52

50 O Controle
está em suas
mãos. Use-o!

46

44

42

40

38 Lembre-se: uso
consciente é
fundamental.

34

32

30

28

26

24 Não se febre!
Se estiver
doente, vá
com
cuidado!

20

18

16

14

12

10

8

6 Seu dia está
começando.
Faça bom uso
da água.

Início

104 Você está
chegando ao
limite. Cuidado!

106

108

110

112

114

116

118

FIM DA ÁGUA

José Vieira 1ºª
(87) 9954 6572
joseveiradesign@gmail.com

José Vieira



SOBRE O PROJETO

Estamos diante de um período que suscita a reflexão sobre a ação humana para com o meio ambiente. Pensar essa relação é imprescindível, uma vez que pode acontecer pela exploração, degradação.

Na via das reflexões necessárias, destaca-se a gestão da água. Desde 2005, a Assembleia Geral das Nações Unidas instituiu a *Década Internacional para a Água*: “Água, fonte de vida”, além disso, 2013 foi eleito pela UNESCO o “Ano Internacional de Cooperação pela Água”, colocando o tema em pauta com ainda mais expressão. Ciente dessa realidade e considerando seu papel na formação dos sujeitos que o constituem, o Colégio Presbiteriano Quinze de Novembro, vivenciará o projeto *Jogo da água: porque a vida está em jogo*, que Pretende promover ações para reflexão sobre o uso da água com vistas ao gerenciamento adequado desse uso. A ação se estende à comunidade escolar, mas os sujeitos principais são os estudantes - crianças, adolescentes e jovens – que quase sempre demonstram pouca preocupação com essa administração.

Mais informações:
www.colegio15.com.br

GAME DA ÁGUA

Porque a vida está em jogo

MEIO AMBIENTE - PROJETO 2013
ORIENTAÇÃO - ESTUDANTES

Colégio Presbiteriano Quinze de Novembro
Seminário de Teologia e Pastoral
Seminário de Teologia e Pastoral
Seminário de Teologia e Pastoral



Olá, galera!

Todo mundo sabe que

o negócio de economizar água é uma parada séria e que a gente deve se ligar nela. Pensando nisso, o pessoal da Coordenação pensou no **Game da Água** e você pode participar.

Quer saber como? É só fazer umas contas. É, cálculo mesmo! Mas não é difícil, não! É moleza! Cada vez que você tomar banho, escovar os dentes, você fica de olho no tempo em que a torneira, o chuveiro ficaram abertos. Daí você registra no quadro que vai receber, anotando sempre o que rolou (no quadro *ação*, registrar *banho* ou *escovação*). Depois é só multiplicar pela quantidade de água que sai da torneira ou chuveiro a cada minuto. O resultado é a quantidade de litros que você usou naquele momento. E aí, é só você ir lá na **TRILHA DA ÁGUA** e marcar quantos litros você usou. Vá controlando o uso para não gastar mais do que pode (110/120 litros, segundo cálculos da ONU*). Se você conseguir economizar, parabéns, você é moral mesmo! Mas, se deu mancada e usou mais do que deve, aí você tem duas opções:

• Fonte: <http://www.sabesp.com.br>

1. usar menos água no outro dia, descontando a

quantidade que usou a mais no dia anterior (Exemplo: Se você

gastou 10 litros a mais, no dia seguinte você já parte da casa 10 litros na Trilha) **E/OU**

2. **comprar água**, mas, não leve dinheiro pra o Colégio, não. Você vai comprar fazendo coisa boa

pra natureza, na sua casa, no Colégio... Veja o que você pode fazer e quanto vale cada ação:

- ✓ *recolher lixo do chão e jogar na lixeira: 5 litros;*
- ✓ *jogar restos de alimento na lixeira antes de colocar o prato na pia: 5 litros;*
- ✓ *lavar a louça economizando água: 10 litros;*
- ✓ *arrumar o quarto: 10 litros;*
- ✓ *aguar as plantas pela manhã ou à noite para evitar evaporação e desperdício: 10 litros;*
- ✓ *dar banho em seu animal de estimação economizando água: 10 litros;*
- ✓ *fazer campanha para que outra pessoa economize água: 20 litros.*

Agora, é importante lembrar não é pra gastar água à toa só por que pode comprar mais depois, valeu?!

É massa contar com você nessa jogada!!!

Um abraço azulzinho!

ANEXO 6 – Comprovante aceitação de participação no Congresso



**EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA
E FORMAÇÃO DO PROFESSOR.**

Centro de Convenções de Pernambuco | 17 a 19 de setembro de 2014

O Congresso | Programação e Palestrantes | Chamada de Trabalhos | Inscrições

Salão de Tecnologia | O Local | Agências | Mais Informações

CHAMADA DE TRABALHOS

Trabalhos Aprovados

- Comunicação Oral
- Pôster

Espaço do Conhecimento

1. O que é?

O Espaço do Conhecimento integra a programação do Congresso Internacional de Tecnologia na Educação, com a finalidade de socializar resultados de pesquisas científicas, produção de material didático e relatos de experiências referentes ao uso de tecnologia na área da educação, com foco em soluções inovadoras de ensino, proporcionando assim, a divulgação de projetos e ações transformadoras de práticas pedagógicas.



Espaço do Conhecimento
Chamada de Trabalhos

JOGO DA ÁGUA: trilhando o caminho do uso consciente desse recurso natural

Maria Isabella Barbosa da Costa Felipe

ANEXO 7 – Recebimento de premiação CODEMA

