

**JOGO DA VELHA SUSTENTÁVEL: APRENDENDO SOBRE A CULTURA OCEÂNICA COM MATERIAIS
RECICLÁVEIS**

Autor: Mariana Greco De Almeida Ribeiro

Autor: Heloisa de Moraes

Orientador: William Alexander Furtado Rodrigues

Colégio ENIAC

Resumo

Este projeto teve como objetivo desenvolver jogos da velha feitos com materiais recicláveis, dentro do tema da cultura oceânica, para conscientizar sobre os impactos do lixo nos mares e a importância da sustentabilidade. O trabalho foi realizado por nós alunos do 6º ano, que pesquisaram sobre a poluição oceânica, planejaram seus jogos, coletaram materiais recicláveis e construíram os tabuleiros e peças. Ao final, o jogo serviu como recurso lúdico e educativo para refletir sobre como pequenas atitudes podem ajudar na preservação dos oceanos.

Palavras-chave: Cultura oceânica. Reciclagem. Sustentabilidade. Educação ambiental.

Introdução

O lixo nos oceanos é um dos maiores problemas ambientais da atualidade. Garrafas, sacolas e plásticos descartados incorretamente afetam a vida marinha e agravam as mudanças climáticas. Dentro desse contexto, este projeto buscou transformar a reflexão em prática, unindo educação ambiental e criatividade por meio da construção de jogos da velha com materiais recicláveis.

Objetivo

Conscientizar sobre os efeitos do lixo nos oceanos e incentivar práticas de reaproveitamento sustentável, através da construção de jogos da velha com materiais recicláveis.

Metodologia

Pesquisa inicial sobre cultura oceânica, reciclagem e impactos ambientais.

Planejamento coletivo do jogo da velha (tabuleiro e peças).

Coleta de materiais recicláveis trazidos pelos autores de casa.

Construção prática do jogo em sala.

Testes e ajustes realizados entre os colegas.

Exposição final dos jogos concluídos.

Desenvolvimento

O projeto começou com uma conversa em sala sobre a importância da cultura oceânica e como o lixo prejudica os animais marinhos. A partir dessa fundamentação, levantou-se a hipótese de que seria possível reaproveitar resíduos do dia a dia para criar algo útil e divertido, mostrando que o lixo pode ter uma nova função e não precisa ir parar no oceano.

A questão principal que guiou o trabalho foi: *“Como podemos transformar resíduos recicláveis em um jogo educativo que ajude a refletir sobre a preservação dos oceanos?”*

O processo de criação foi feito em etapas:

1. Planejamento: os grupos decidiram como seria o tabuleiro e quais símbolos fariam parte do jogo. Para conectar ao tema, muitos optaram por usar peixes e conchas no lugar de “X” e “O”.
2. Seleção dos materiais: cada integrante trouxe de casa papelão, tampinhas, palitos de sorvete e outros materiais recicláveis.
3. Construção da base: o tabuleiro foi montado em papelão, com linhas feitas de palitos colados ou desenhadas com canetinhas.
4. Criação das peças: tampinhas de garrafa foram pintadas com cores diferentes e símbolos ligados ao oceano, como ondas, estrelas-do-mar e peixes.

5. Testes: os grupos jogaram entre si para verificar se o tabuleiro estava bem montado, se as peças eram fáceis de identificar e se o jogo funcionava corretamente.
6. Ajustes finais: reforço da colagem, repintura de algumas peças e organização para a exposição.

Ao final, os autores concluíram que é possível aprender brincando e, ao mesmo tempo, refletir sobre a preservação ambiental. O jogo ficou simples, mas funcional, transmitindo a mensagem de que a reciclagem pode proteger os oceanos.

Resultados e Discussões

O projeto resultou na criação de jogos da velha feitos com materiais recicláveis, como papelão, tampinhas e palitos, que funcionaram de forma simples e divertida. Perceberam-se que o reaproveitamento de resíduos pode ajudar a reduzir o lixo nos oceanos e refletiram sobre a importância da reciclagem. A atividade também estimulou a criatividade, o trabalho em equipe e reforçou a conscientização sobre a preservação ambiental por meio de um jogo educativo ligado ao tema da cultura oceânica.

Considerações Finais

O projeto mostrou que a reciclagem pode ser divertida e educativa. Construir jogos com materiais recicláveis ajudou a refletir sobre a preservação dos oceanos e a perceber que pequenas atitudes podem gerar grandes impactos. Como sugestão futura, os jogos podem ser expostos para outras turmas e até em feiras ambientais.

Referências Bibliográficas

JACOBI, P. R.; GIATTI, L. L. *Educação, meio ambiente e sustentabilidade*. São Paulo: Annablume, 2015.

REBOUÇAS, A. C. *Água doce no Brasil: ecologia, usos e conservação*. 3. ed. São Paulo: Escrituras, 2006.

IPCC. *Relatórios do Painel Intergovernamental sobre Mudanças Climáticas*. Disponível em: <https://www.ipcc.ch>

UNESCO. *Década da Ciência Oceânica para o Desenvolvimento Sustentável (2021–2030)*. Disponível em: <https://www.oceandecade.org>

ONU. ODS 6 e ODS 14. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>