

AKAUVANA

Um jogo de conexão com as águas



AGÊNCIA NACIONAL DE ÁGUAS
E SANEAMENTO BÁSICO

República Federativa do Brasil

Luiz Inácio Lula da Silva

Presidente da República

Ministério do Meio Ambiente e Mudança do Clima

Marina Silva

Ministra

Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico

Diretoria Colegiada

Veronica Sánchez da Cruz Rios (Diretora-Presidente)

Maurício Abijaodi

Ana Carolina Argolo

Filipe de Mello Sampaio Cunha

Luis André Muniz (interino)

**AGÊNCIA NACIONAL DE ÁGUAS E SANEAMENTO BÁSICO
MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE E MUDANÇA DO CLIMA**

AKAUANA
Um jogo de conexão com as águas

**Brasília - DF
ANA
2023**

Todos os direitos reservados. É permitida a reprodução de dados e de informações contidos nesta publicação, desde que citada a fonte.

<p>© 2023, Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico (ANA).</p> <p>Setor Policial, Área 5, Quadra 3, Edifício Sede, Bloco M CEP: 70.610-200 – Brasília/DF Telefone: (61) 2109-5400 / 5252 Endereço eletrônico: https://www.gov.br/ana/pt-br</p> <p>Comitê de Editoração Joaquim Gondim (Coordenador) Humberto Cardoso Gonçalves Felipe de Sá Tavares Nazareno Araújo (Secretário-Executivo)</p> <p>Organização Tereza Moreira</p> <p>Autores Fábio Otuzi Brotto Felipe Vila Flavia Freitas Ramos Magda Vila Tereza Moreira</p> <p>Coordenação, supervisão editorial e revisão Eliana Teles do Carmo Jane Fátima Fonteneles Fontana Renata Rozendo Maranhão Vivyanne Graça Mello de Oliveira</p> <p>Projeto gráfico, editoração, capa e ilustrações Lúu Novaski</p> <p>Colaboradores Eduardo Araújo Rodrigues (IGAM/MG e CEIVAP) Gean Amorim Fortes Carvalho (ANA) Humberto Cardoso Gonçalves (ANA) Izabela Braga Neiva de Santana (ANA) Jair Gonçalves da Silva (ANA) Volney Zanardi Junior (ANA)</p> <p>Disponível em: https://biblioteca.ana.gov.br/</p>	<p>Agradecimentos</p> <p>Escolas que participaram da testagem do jogo:</p> <p>Centro Educacional 02 Cruzeiro (Brasília-DF). Professores Wilson Alves Badaró Jr. (Diretor) e Lara Lopes Fideles Oliveira (Coordenadora pedagógica). Corpo docente e estudantes participantes.</p> <p>FIEB – Engenho – ITB Professora Maria Silvia Chaluppe Mello (Barueri – SP). Professores Fernando Elias Custódio (Diretor) e Lúcia Fernanda Santos. Corpo docente e estudantes participantes.</p> <p>Profissionais da educação entrevistados: Andréa Borges (Consórcio PCJ e Grupo de pesquisa ProfCiamb) Daiana de Andrade Matos (Professora da rede pública estadual da Bahia) Edson Grandisoli (Professor e pesquisador em educação e sustentabilidade) Fábio Barbosa (Secretaria Estadual de Educação da Bahia)</p> <p>Esta publicação foi elaborada no âmbito do Projeto de Cooperação Técnica 914BRZ2022 - firmado entre a Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico (ANA) e a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) para o fortalecimento da atuação da ANA e de organizações do setor água na perspectiva do 8º Fórum Mundial da Água.</p> <p>As indicações de nomes e a apresentação do material ao longo deste livro não implicam a manifestação de qualquer opinião por parte da UNESCO a respeito da condição jurídica de qualquer país, território, cidade, região ou de suas autoridades, tampouco da delimitação de suas fronteiras ou limites.</p> <p>As ideias e opiniões expressas nesta publicação são as dos autores e não refletem obrigatoriamente as da UNESCO nem comprometem a Organização.</p>
--	--

Catálogo na fonte: CEDOC/BIBLIOTECA

A265a Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico (Brasil).
Akauana : um jogo de conexão com as águas / Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico. – Brasília : ANA, 2023.

133 p. : il.

ISBN: 978-658810140-7

1. Jogos Educativos. 2. Hidrologia. I. Título.

CDU 796.1:556

Sumário

Apresentação.....	9
Vem Jogar!	10
Introdução	11
Como jogar.....	12
Mapa das jogadas	14



CICLO 1 – CONEXÃO ÁGUA



CONECTAR

Jogada 1: Convite à Aventura	15
Vamos começar... ..	17
Nossa companhia na Jornada	20
Em busca do ponto de partida.....	21
O Enigma da Caverna: as águas ao meu redor	23
Jogada 2: Entrando na Caverna	25
Reconhecendo as águas ao meu redor	26
O chamado na Caverna dos Ancestrais	26
Assumindo a Jornada	28
Uma revelação na Jornada.....	30
As Águas Profundas	30



CUIDAR

Jogada 3: Nosso Com-Trato.....	32
As histórias das nossas Águas Profundas	33
Criando Acordos	34
Uma revelação na Jornada.....	37



COMPARTILHAR

Jogada 4: Os Grandes Temas das Águas	38
Decifrando a Voz do Rio	39
Uma expedição para revelar novos olhares	40
Jogada 5: A Roda dos Sonhos.....	42
O reencontro em um sonho coletivo.....	44
Visão das águas agora e no futuro	46
Sonho que se sonha junto.....	47
O Mosaico da Cua	48

Jogada 6: As Nossas In-quieta-ações!!	49
A Voz do Grande Rio em nós	50
Uma revelação na Jornada	53
Escutar-se é cuidar de si	55



CICLO 2 – Mergulho na Bacia Hidrográfica



CONFIAR

Jogada 7: Encontrando as Vozes-Fontes	57
As Ilhas dos Saberes	58
Guardiães de Saberes	60
Em busca das Vozes-Fontes	62

Jogada 8: Jogo do Diálogo	64
Novos saberes	71

Jogada 9: AguaTeca	72
O conhecimento das Vozes-Fontes	73
Organizando a AguaTeca	75
Uma revelação na Jornada	77

Jogada 10: Uma Parada na Margem do Rio	78
Foi DIVER?	79
Clareira do Círculo	81
Uma revelação na Jornada	83
Celebrando os brotos	84



COCRIAR

Jogada 11: A Sabedoria Coletiva de Nossas Águas	85
Compartilhando os brotos	86
A sabedoria coletiva de nossas águas	87
A sabedoria da comunidade	89

Jogada 12: A Grande Cocriação	90
A comunidade presente	91
A solução síntese	91
Respirar e silenciar!	94



CICLO 3 – FESTIVAL DAS ÁGUAS



CULTIVAR

Jogada 13: Projetos de Transformação	95
Surpresa! Festival?	96
A Borboleta Azul	97
Mobilização da rede de apoio	99
Jogada 14: A Feira de Projetos	102
Corações entrelaçados	103
O Zumzumzum das abelhas	105
Uma revelação na Jornada	106
Mãos nas Águas	107
Jogada 15: Cooperação Mãos nas Águas	108
Firmeza no foco	109
Mãos nas Águas, em ação	111



CELEBRAR

Jogada 16: A Caminho do Festival	113
Ahá! Uhu! o Festival é nosso!	114
A Força da Natureza	117
A caminho do Festival	118
Jogada 17: Chegada ao nosso destino	120
A revelação final	121
A Comum-Unidade das Águas	122
Jogada 18: A Celebração da Jornada das Águas	124
Tempo de Contemplar	125
A partilha	126
Celebrar a Água Presente entre nós	128
Referências	132
Materiais para imprimir	133

Apresentação

Diante do desafio de engajar a comunidade escolar na importante missão de cuidar das águas, a ANA preparou um jogo educativo a partir de conhecimentos técnicos sobre recursos hídricos. Trata-se de um convite a estudantes e professores para trilharem, de forma divertida, uma aventura pelo universo das águas.

O jogo se caracteriza como uma jornada gamificada investigativa, que propõe desafios e atividades colaborativos sobre as águas da bacia hidrográfica onde os jogadores estiverem inseridos. As fases do jogo são conduzidas por meio de uma narrativa desencadeadora das ações, envolvendo atividades individuais e coletivas voltadas à aprendizagem e ao fortalecimento de vínculos entre estudantes, suas comunidades e comitês de bacias na gestão das águas.

A proposta é que este jogo seja um material que ajuda o professor e a professora a trabalharem em sala de aula o senso de pertencimento das equipes jogadoras à sua comunidade e ao território da bacia hidrográfica. Pretende-se, com isso, estabelecer uma conexão com os recursos naturais e com o seu cotidiano, contribuindo com possíveis intervenções relacionadas ao cuidado com a água.

Este material foi concebido como estratégia educacional que busca desenvolver competências e estimular o envolvimento de integrantes do público educacional nas instâncias de participação do Sistema Nacional de Gerenciamento de Recursos Hídricos (SINGREH). São 18 jogadas de 50 minutos, que podem ser realizadas ao longo de um semestre ou de um ano letivo. Dessa forma, o jogo tem a possibilidade de ser incorporado ao currículo escolar como projeto interdisciplinar.

Considera-se também um material de aplicação e abordagem, no âmbito escolar, dos vários temas que integram os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), tendo como tema gerador o ODS 6 – Água e Saneamento. Divirta-se!

Diretoria Colegiada da ANA

Vem jogar!

Apresentamos a você este jogo de aventuras pelo universo das águas. Trata-se de uma jornada investigativa, que propõe um conjunto de desafios sobre o tema das águas, estimulando o aprender de forma lúdica, cooperativa, prazerosa e produtiva.

Em vez de trabalhar na lógica da competição, este é um jogo baseado na Pedagogia da Cooperação, promovendo um relacionamento de interdependência entre pessoas com diferentes potencialidades. Isso favorece o desenvolvimento de competências e habilidades capazes de melhorar o rendimento escolar, gerar relações de confiança entre as pessoas e reforçar os vínculos da escola com a comunidade ao redor.

Essencialmente, confiamos na inteligência coletiva da turma e no protagonismo da juventude para cocriar e implementar soluções que contribuam para criar um caso de amor com as águas da bacia hidrográfica local e regenerar a vida em todas as suas dimensões.

E aí, topa fazer acontecer essa parada junto com a gente?

Equipe de cocriação do jogo



Introdução

Este Jogo é guiado por uma narrativa que vai apresentando as Jogadas, em forma de **Desafios e Missões**, ao longo de cada fase.

Os Desafios são agrupados em **três Ciclos**, que constituem as fases do jogo: Ciclo 1 - Conexão Água; Ciclo 2 - Mergulho na Bacia Hidrográfica; Ciclo 3 - Festival das Águas. Quando as Equipes completam um Ciclo, mudam para a próxima fase do jogo.

Mestre do Jogo é quem guia a Jornada, lê a narrativa, apresenta os Desafios, explica as Missões e garante que sejam realizadas. A princípio essas tarefas são realizadas pela professora ou professor. Porém, ao longo do Jogo, integrantes de cada Equipe podem se revezar para desempenhar esse papel.

O **Tabuleiro do jogo** é um Mural, que vai sendo construído pelas Equipes à medida que finalizam as Jogadas.

O Jogo tem início com a **leitura da lenda** (procure por "Convite à Aventura") e em cada jogada há partes da lenda para ler em voz alta com a turma toda.

Diferentes **Símbolos** guiam a Turma em sua Jornada.

É necessário **providenciar ou imprimir** alguns materiais antes de cada Jogada começar. Veja detalhes sobre os arquivos e materiais no Manual de Orientação para Docentes.



Como Jogar

Essa jornada de cooperação pelas águas tem:

- 18 Jogadas com Desafios, Missões e Dicas: cada Jogada tem duração de 50 minutos, realizada uma vez por semana, correspondente a um semestre letivo;
- Algumas atividades “Mergulhar” são realizadas entre uma Jogada e outra.

Materiais necessários para jogar:

- Este Livro do Jogo com Narrativas, Desafios, Missões e Dicas;
- Um Manual Pedagógico para orientar a escola e a equipe que irá oferecer a Jornada para a turma de estudantes;
- Arquivos para impressão (idealmente colorida), que também podem ser utilizados para projeção;
- Lista de materiais que devem ser providenciados para a realização das atividades (ver no Manual).

Dicas para preparar cada Jogada:

- Ler previamente o Manual Pedagógico e o Livro do Jogo para entender a Jogada;
- Preparar os materiais de apoio necessários, incluindo impressões e itens de papelaria;
- Utilizar recursos de internet para eventuais pesquisas necessárias à realização das Missões propostas;
- Preparar o espaço para que as atividades possam ser realizadas em círculo (com a turma toda) ou em equipes, de acordo com a Jogada.

Dicas para jogar:

- Receber e acolher a turma na sua chegada de forma leve e descontraída, no clima do jogo;
- Manter sempre visível nas paredes - ou em outro local na sala - o Mural da Jornada, que reúne as peças ilustrativas e os materiais produzidos em cada Jogada;
- Seguir o Livro do Jogo: ler o trecho da história, apresentar o Desafio e convidar a turma para realizar cada Missão e as atividades do Mergulhar;
- Comunicar para as pessoas que jogam o tempo de realização de cada Missão e cuidar para que seja cumprido. Pode-se designar uma pessoa específica na Jogada para ser a “guardiã do tempo”;
- Lembrar que este é um Jogo Cooperativo, portanto é importante manter abertura para conversar sobre as tensões e dificuldades do grupo com empatia e respeito;
- Celebrar as realizações, aprendizados e avanços a cada passo da Jornada;
- Guardar os materiais com cuidado no fim de cada Jogada;
- Comemorar e agradecer a presença e o compromisso de quem participou daquela Jogada.

Conheça os símbolos

➔ DICA

Dica: toques e pistas para facilitar a compreensão de cada passo;



Desafio: um objetivo que se quer alcançar naquela Jogada;



Impressão: material que precisa ser impresso para a realização da Missão;



Ampulheta: tempo destinado para a atividade.



Mergulhar: atividades para realizar entre jogadas; pode ser em casa ou em locais públicos, com a família ou a vizinhança;



Emergir: retomada das atividades após o Mergulhar;



Mosaico: molde para colar os fragmentos da Cuia da Água dos Sonhos.

Missão 1

Missão: as atividades que devem ser realizadas para vencer o Desafio, podendo ser:



Individual;



Em duplas;



Em equipe;



Turma toda.



Mural



CICLO 1
Conexão Água



Entrando na Caverna

1

2

3

4

5

6

Convite à Aventura

Nosso Com-Trato

Os Grandes Temas das Águas

A Roda dos Sonhos

As Nossas In-quieta-ções!!

Mapa das Jogadas

CICLO 2
Mergulho na Bacia Hidrográfica



A Sabedoria Coletiva de Nossas Águas

AguaTeca

A Grande Cocriação

11

10

9

8

7

12

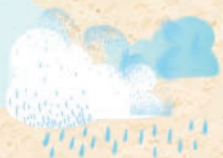
Uma Parada na Margem do Rio

Jogo do Diálogo

Encontrando as Vozes-Fontes



CICLO 3
Festival das Águas



Projetos de Transformação

A Caminho do Festival

13

14

15

16

17

18

A Feira de Projetos

Cooperação Mãos nas Águas

Chegada ao nosso destino

A Celebração da Jornada das Águas



Conectar



Cuidar



Compartilhar



Confiar



Cocriar



Cultivar



Celebrar



Conexão Água

Jogada
1

Convite à aventura



Conectar



Mural





Vamos começar...

Nossa jornada se inicia com uma antiga lenda, contada pelos povos originários¹ que um dia foram maioria aqui neste lugar onde hoje vivemos.

Essa lenda conta a história de um povo muito antigo, que andava com os pés na terra, a cabeça nas estrelas e os corações entrelaçados. E que sabia combinar muito bem os elementos da natureza para causar incríveis transformações em todo o mundo.

Devido a essa sabedoria, este povo recebeu um presente muito poderoso: A Cuia da Água dos Sonhos! Ela possuía uma água com o poder de realizar todo e qualquer sonho. Sonhos pequenos e sonhos grandes, até mesmo aqueles que pareciam impossíveis.



¹Povos Originários: representam os povos que já habitavam o Brasil desde antes da chegada dos europeus. Esses povos viviam em harmonia com a natureza, com sua cultura repleta de sabedoria e de conhecimentos sobre as águas, as florestas, as plantas e os animais.



Vamos começar...

Porém, havia uma única e rigorosa condição! A Cuia somente poderia ser usada em conjunto, para realizar sonhos que contribuíssem para o bem-viver de cada pessoa e de toda a comunidade. Todas as pessoas compartilhavam a Cuia – numa cerimônia chamada **Akauana** – e tinham a responsabilidade de cuidar para que seus sonhos melhorassem a vida no presente e a vida das futuras gerações.





Vamos começar...

Conta a lenda que um dia alguém bebeu da Cuia e sonhou só. Um sonho que não fortalecia os outros sonhos e até destruía alguns deles. Não demorou muito para que os sonhos de toda a comunidade fossem afetados de alguma maneira.

O mundo entrou em desequilíbrio... E esse dia marcou o início do fim de uma Era. Ninguém sabe dizer se a Cuia da Água dos Sonhos foi quebrada ou se despedaçou sozinha junto com os antigos sonhos. O fato é que seus pedaços foram levados pelas águas, esconderam-se nas matas e se perderam no tempo. E foi assim que aquele mundo esqueceu da cerimônia Akauana e de como era sonhar e realizar sonhos em comum-unidade.

De lá pra cá, o tempo passou e muitas águas rolaram... Até que, há poucos dias, alguns fragmentos encontrados na margem de um rio, que corre aqui pertinho da gente, foram reconhecidos como sendo pedaços da Cuia da Água dos Sonhos!

Por isso estamos nos reunindo aqui. Este é um chamado para emprendermos, em cooperação, uma Jornada de busca para descobrir e juntar as peças quebradas, que foram separadas e perdidas. Assim, todo mundo junto, conseguiremos saciar nossa sede de realizar sonhos como-uns, cuidar das águas ao nosso redor e regenerar a vida na Terra.

Se vocês são do tipo de gente que não para em qualquer topada e que topa qualquer parada, a aventura já vai começar. Bora lá encontrar e juntar essas peças?





Nossa companhia na Jornada

Revelar quem é você nesta Jornada. Que super poder pessoal você traz para este jogo?




Missão 1



Para começar a nos conectar e ativar nossos poderes para encarar os Desafios que virão, vamos criar nosso Crachá Pessoal de acordo com o modelo abaixo:

NOME
SUPER PODER

(Qualidade/virtude que comece com a inicial do seu nome)



O que mais quero aprender nessa jornada

A experiência mais divertida que já vivi com a água

Agora, que todo mundo já colocou o seu crachá, vamos circular pela sala para conhecer outras pessoas e seus poderes.

Missão 2



Missão 3



Fazemos um círculo e observamos todas as pessoas reunidas para reconhecer nossas sintonias e nossas diferenças, nossa diversidade e sincronicidade, que são partes inteiras e complementares de uma só comum-idade.



Em busca do ponto de partida

Encontrar a localização da Caverna dos Ancestrais.



Para embarcar nessa jornada em busca da Cuia da Água dos Sonhos, primeiro precisamos descobrir a localização da Caverna dos Ancestrais.

Conta a lenda que essa caverna guarda histórias, objetos e saberes dos povos originários, acumulados ao longo de muitas gerações. Dizem também que dentro dela correm águas cristalinas e murmurantes, que inspiram quem nela entra.

Missão 4



Vamos nos reunir em grupos com 3 ou 4 pessoas para decifrar a Carta-enigma, encontrar a Caverna dos Ancestrais e ouvir o que ela tem a nos dizer!

Atenção turma de navegantes!
Para encontrar a Caverna dos Ancestrais vocês devem iniciar a jornada no ponto de encontro entre o afluente mais longo e o Grande Rio. A partir daí, devem seguir à jusante do Grande Rio e lá prestarem bastante atenção, pois a entrada para o mundo ancestral está localizada exatamente entre o primeiro e o segundo encontro das águas, à margem direita do Grande Rio.



Mural





O Enigma da Caverna: as águas ao meu redor

Parabéns! Graças ao trabalho coletivo e à boa comunicação, encontramos a localização da Caverna dos Ancestrais. Ao chegar nela, descobrimos que sua entrada está encoberta por densa vegetação. Escutamos o som abafado das águas subterrâneas e imaginamos a força que um dia moldou essas rochas. Ao admirar as rochas, notamos que, ao redor da entrada da caverna, uma inscrição chama atenção:



Mural



O Enigma da Caverna: as águas ao meu redor



Mergulhar
Até o próximo encontro



Agora que encontramos a entrada da Caverna, vamos conhecer a bacia hidrográfica real à qual pertencemos.

Individualmente, pesquisem sobre a bacia hidrográfica em que estamos e tragam informações para a próxima Jogada:

- Quais são os nomes das águas que existem perto de vocês? Rios, córregos, mares, lagos, represas e outros corpos d'água.
- Quais os nomes antigos ou ancestrais dessas águas?

