AKAUANA

Um jogo de conexão com as águas



ANA

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.

© 2023, Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico (ANA).

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

Comitê de Editoração
Joaquim Gondim (Coordenador)
Humberto Cardoso Gonçalves
Felipe de Sá Tavares
Nazareno Araújo (Secretário-Executivo)

Organização
Tereza Moreira

Autores
Fábio Otuzi Brotto
Felipe Vila
Flavia Freitas Ramos
Magda Vila
Tereza Moreira

Coordenação, supervisão editorial e revisão
Eliana Teles do Carmo
Jane Fátima Fonteneles Fontana
Renata Rozendo Maranhão
Vivyanne Graça Mello de Oliveira

Projeto gráfico, editoração, capa e ilustrações
Lúu Novaski

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)

Disponível em: https://biblioteca.ana.gov.br/

Agradecimentos

Escolas que participaram da testagem do jogo:

Centro Educacional 02 Cruzeiro (Brasília-DF). Professores Wilson Alves Badaró Jr. (Diretor) e Lara Lopes Fideles Oliveira (Coordenadora pedagógica). Corpo docente e estudantes participantes.

FIEB – Engenho – ITB Professora Maria Silvia Chaluppe Mello (Barueri – SP). Professores Fernando Elias Custódio (Diretor) e Lúcia Fernanda Santos. Corpo docente e estudantes participantes.

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)

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.

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.

As ideias e opiniões expressas nesta publicação são as dos autores e não refletem obrigatoriamente as da UNESCO nem comprometem a Organização.

Catalogação 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

Elaborada por Fernanda Medeiros – CRB-1/1864

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 Cuia 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 aconteSer 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

Mapa das Jogadas

CICLO 1
Conexão Água

1 Convite à Aventura
2 Entrando na Caverna
3 Nosso Com-Trato
4 Os Grandes Temas das Águas
5 A Roda dos Sonhos
6 As Nossas In-quieta-ações!!

CICLO 2
Mergulho na Bacia Hidrográfica

7 Encontrando as Vozes-Fontes
8 Jogo do Diálogo
9 Uma Parada na Margem do Rio
10 AguaTeca
11 A Sabedoria Coletiva de Nossas Águas
12 A Grande Cocriação

CICLO 3
Festival das Águas

13 Projetos de TransFormAção
14 A Caminho do Festival
15 Chegada ao nosso destino
16 A Celebração da Jornada das Águas
17 Cooperação Mãos nas Águas
18 A Feira de Projetos



Conectar Cuidar Compartilhar Confiar Cocriar Cultivar Celebrar

Conexão Água

Jogada

1

Convite à aventura

Conectar

Mural



Mural

Vamos começar...

Nossa jornada se inicia com uma antiga lenda, contada pelos povos originários[1] 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.



[1]Povos 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 empreendermos, 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?



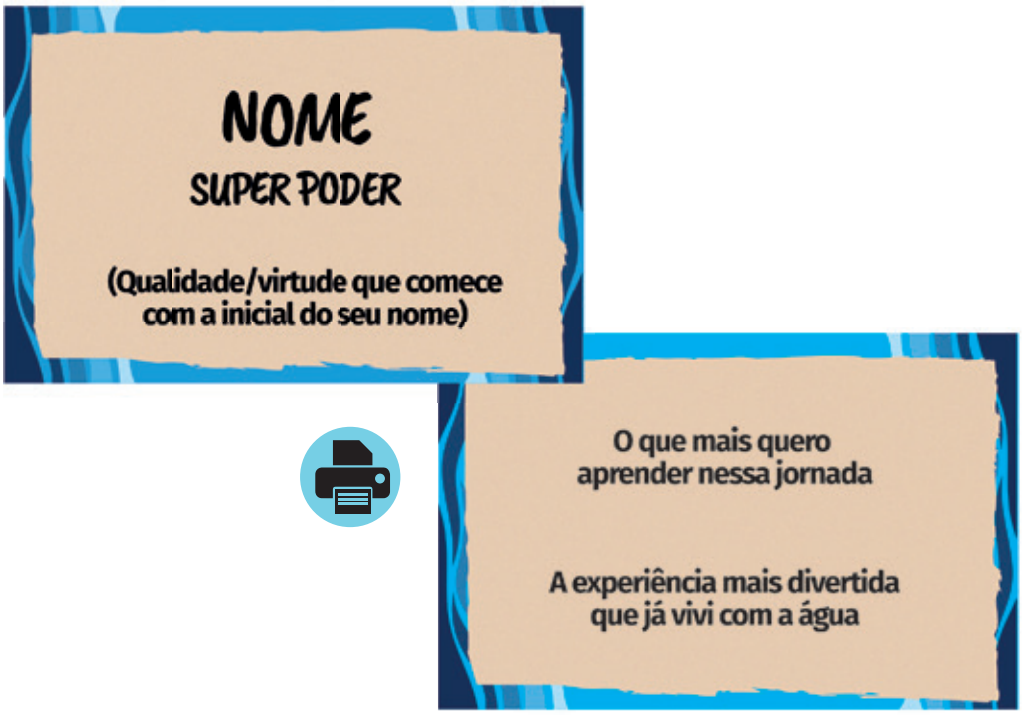
Nossa companhia na Jornada

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

Missão 1

10'

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:



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

Missão 2

5'

Missão 3

5'

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-unidade.

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

15'

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



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?







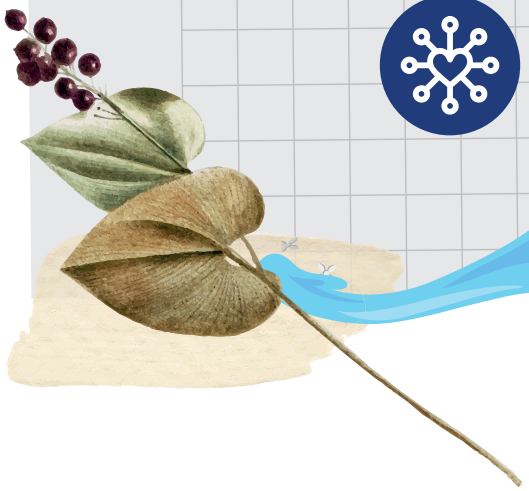
Conexão Água

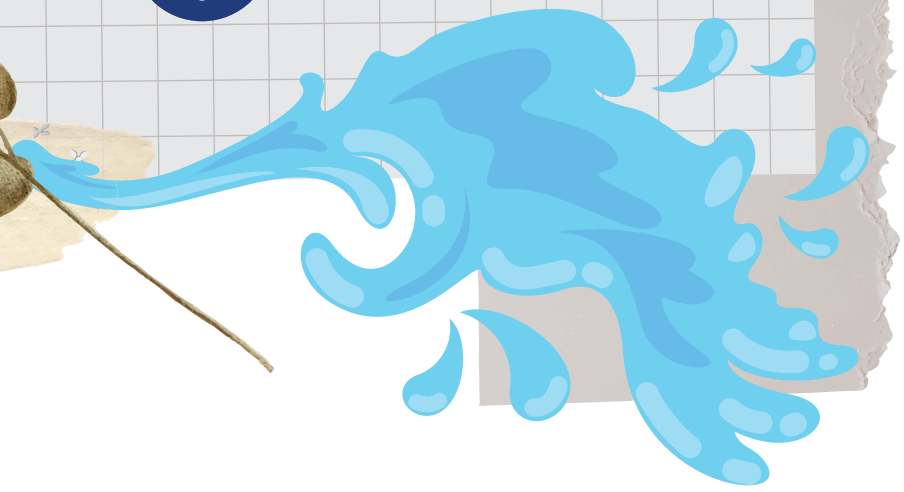
Jogada

2

Entrando na Caverna

Conectar





Mural

Reconhecendo as águas ao meu redor

10'

Na primeira Jogada encontramos a Caverna dos Ancestrais e a seguinte inscrição: "Para na Caverna dos Ancestrais entrar, compartilhe aqui as águas a te rodear".
Vamos compartilhar o que pesquisamos?

- Quais corpos d'água existem perto de nós?
- Quais os nomes antigos ou ancestrais dessas águas?

O chamado na Caverna dos Ancestrais

Formar as Equipes de jogo.

Ao entrar na caverna, o sol reflete nas estalagmites e estalactites e clareia tudo ao redor. A água é tão límpida e transparente que os raios refletidos na correnteza suave formam uma dança de cores e luzes. Uau, ali tem uma grande rocha em que repousam diferentes objetos. Serão heranças dos povos originários? Ao redor da rocha, símbolos coloridos parecem proteger os objetos. Individualmente nos conectamos, em silêncio, com essas cores e símbolos.

Missão 5

5'

Cada participante retira da sacola, aleatoriamente, um Símbolo de Equipe. Não vale olhar dentro antes de tirar!



Mural

Assumindo a Jornada

Sem trocar qualquer palavra, fazemos um círculo em volta da rocha e intuitivamente damos as mãos, formando uma corrente. Nesse instante os símbolos começam a brilhar e, como em um sonho, eles ganham vida própria, saindo da rocha e rodopiando no ar. Depois de uma dança sincronizada, cada um dos símbolos paira magicamente sobre a Equipe que escolheu. Sentimos em nós a presença da força dos ancestrais: de agora em diante, este será o símbolo da nossa Equipe!



Assumindo a Jornada

Missão 6

15'

Vamos nos reunir com quem tirou o mesmo símbolo para produzirmos a Bandeira da Equipe, contendo pelo menos:



- **SÍMBOLO E SUA COR;**
- **NOME DA EQUIPE;**
- **SUPER PODER** (uma qualidade, virtude ou habilidade coletiva que vocês têm e que será importante para encarar os desafios que encontrarão no jogo);
- **NOME e SOBRENOME** de cada participante.

Todas as bandeiras prontas? Então, vamos reconhecer a potência presente nessa turma para encarar os desafios que virão! Uma Equipe por vez apresenta sua Bandeira e faz uma pose para foto que represente o Super Poder da Equipe.

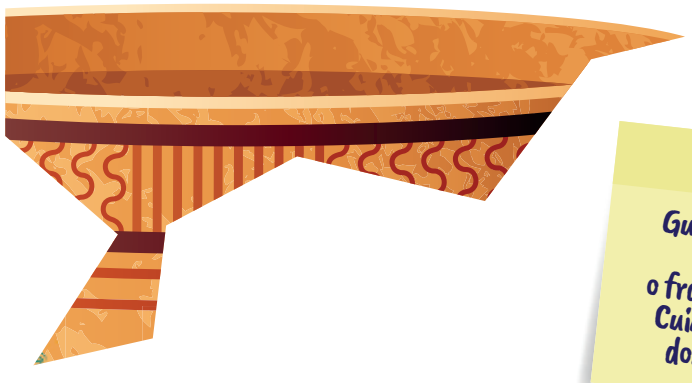
Missão 7

7'



Uma revelação na Jornada

Quando as Equipes são energizadas, os objetos encontrados nas profundezas da Caverna dos Ancestrais ganham significado. Cada equipe reconhece suas conexões com as histórias desses povos ancestrais que partilhavam da Cuia da Água dos Sonhos. Mas um objeto chama atenção. Numa grande rocha banhada pelos reflexos das águas, um pequeno pedaço de cerâmica se ilumina: encontramos o primeiro pedaço da Cuia da Água dos Sonhos!



Guardem com cuidado o fragmento da Cuia da Água dos Sonhos.

As Águas Profundas

Quando aceitamos a missão revelada pela Caverna, nos conectamos com a memória dos povos ancestrais que correm em nossas veias. Nesse momento conseguimos sentir o Chamado das Águas Profundas. As águas que correm no fundo da caverna, onde a luz do sol não chega, nos convidam a conhecê-las, a chegar mais perto...

De mãos dadas, nos deslocamos lentamente até os pés tocarem essas águas. Nesse momento nossas mãos se soltam e entendemos que a próxima parte da Jornada deverá ser percorrida individualmente: um resgate das Águas Profundas presentes em cada integrante das nossas Equipes. Vamos tornar visível o invisível: o que cada indivíduo pode aprender sobre suas Águas Profundas?

As Águas Profundas

Mergulhar
Até o próximo encontro

Vamos encontrar memórias das águas: observar, escutar, sentir e registrar o que as pessoas, os contos antigos, os caminhos e rios, as ondas e nascentes, os peixes, as pedras, as areias e outros seres podem nos contar:

- Quais histórias antigas sobre as águas na nossa região podemos recordar?
- Onde essas histórias aconteceram? O que mudou de lá para cá?
- Quando foi? Como foi? Quem ou o que estava lá?

DICA



- ✓ Para navegar pela escuta de si, das outras pessoas e do seu entorno, vale observar a natureza e perguntar para alguém da família, vizinhos, povos antigos da região e o que mais a curiosidade deixar!
- ✓ O registro em áudio, vídeo e/ou fotos pode dar mais colorido a esses depoimentos.



Conexão Água

Jogada

3

Nosso Com-Trato

Cuidar

Mural

As histórias das nossas Águas Profundas

Nas profundezas da Caverna dos Ancestrais, nos separamos para um mergulho que conectou passado e presente, ao reconhecer histórias da natureza, do seu povo, da sua gente, de si, dos lugares e das águas que guardam memórias. Após essa imersão nas profundezas, tomamos impulso e emergimos na superfície de novo, como uma nascente que traz à tona água limpa e cristalina. Vamos dar voz a essa nascente?

10'

Quais histórias ancestrais vocês escutaram e trazem para compartilhar?

- Onde essas histórias aconteceram? O que mudou de lá pra cá?
- Quando foi? Como foi? Quem ou o que estava lá?



Criando Acordos

Essa nascente está rodeada de mata nativa. A voz do vento se mistura ao som das águas e ao canto dos pássaros, sussurrando uma mensagem: "recordar, combinar, restaurar, regenerar, encontrar"...



Mural

Criando Acordos

Estabelecer nossos pedidos e ofertas para conviver bem durante toda a Jornada, nos cuidando e caminhando em união.

*Em conexão com os povos originários através de seus símbolos, entendemos a mensagem: é preciso **RECORDAR** os acordos essenciais, **COMBINAR** os novos tratos, **RESTAURAR** a colaboração e **REGENERAR** a **COMUM-UNIDADE**. Só assim será possível **ENCONTRAR** a Cuia da Água dos Sonhos!*

Missão 8

10'

Cada Equipe produz de uma a cinco respostas para cada uma das perguntas:

- **PEDIDOS: o que precisamos para nos sentir bem durante a Jornada?**
- **OFERTAS: o que oferecemos para ajudar a cuidar do bem-estar de todo mundo?**

DICA

- ✓ Exemplos de PEDIDOS: "que cada pessoa da equipe participe com compromisso", "cuidado coletivo com os materiais do jogo"
- ✓ Exemplo de OFERTAS: "energia", "confiança no processo".



Criando Acordos

Missão 9

10'

Todas as Equipes compartilham suas respostas, enquanto representantes da Turma registram tudo em um cartaz coletivo, colocando lado a lado todos os pedidos e todas as ofertas.

CONTRATO DE CONVIVÊNCIA

Mural

Revisamos coletivamente o que foi produzido e verificamos se está tudo claro e se é necessário algum complemento.

Missão 10

5'

Missão 11

5'

A partir de agora, este será nosso Com-Trato de Convivência na Jornada. Esse acordo representa o comprometimento individual e coletivo de cuidar bem de todo mundo. E para que ele comece a valer, precisamos assiná-lo, certo? Mestre do Jogo e cada participante assinam seu nome ao redor do símbolo da sua equipe e anexam ao Com-Trato de Convivência.



Uma revelação na Jornada

O compromisso de fazer junto e cuidar da nossa convivência teve um efeito potente. Depois de recordar o que é essencial, combinar novos tratos, restaurar a colaboração e regenerar a comunidade, é hora de encontrar. Um objeto brilha no meio da mata: é o segundo pedaço da Cuia da Água dos Sonhos! Vamos relaxar e celebrar!



Guardem com cuidado o fragmento da Cuia da Água dos Sonhos.





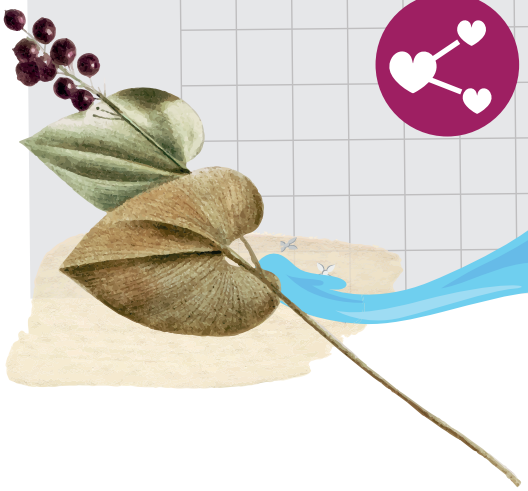
Conexão Água

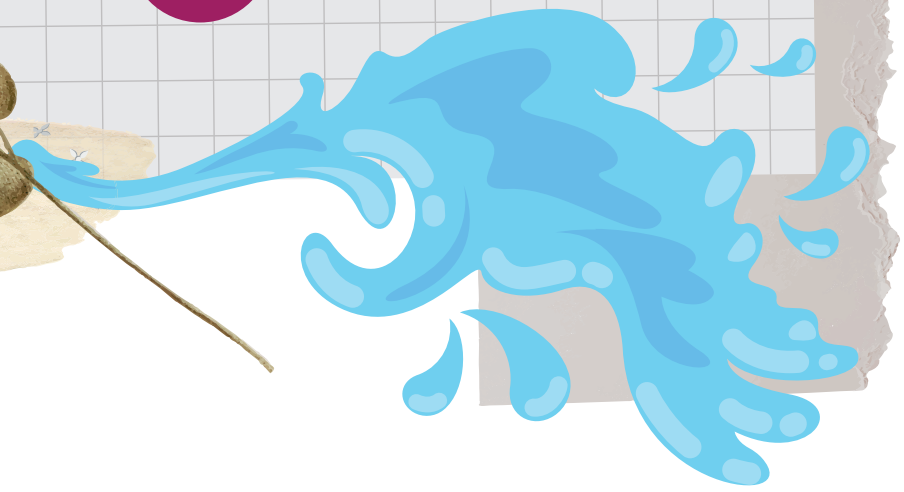
Jogada

4

Os Grandes Temas das Águas

Compartilhar





Mural

Decifrando a Voz do Rio

Vamos decifrar a voz do Grande Rio, revelando o que ela tem a nos dizer.

A nascente se junta a outras águas se transformando num Grande Rio. Decidimos navegar por ele. Cada Equipe prepara o seu barco, todos em sintonia. O Grande Rio mostra sua vida pulsante, agitando-se inquieto em correntezas e sussurros... parece que ele tem algo a nos dizer! Mas é preciso saber decifrar a sua voz.

Missão 12

12' | Mural

Cada Equipe recebe algumas peças de um mesmo Quebra-cabeças, que deve ser montado e colado com urgência por toda a turma. Atenção, as águas vão rolar em 3... 2... 1...



Missão cumprida? Muito bem! Conseguimos decifrar a voz do Grande Rio, que nos revelou os Grandes Temas das Águas, em que vamos mergulhar ao longo desta Jornada.

Decifrando a Voz do Rio

Missão 13

25'

Vamos conversar sobre o que já sabemos, o que queremos saber sobre os Grandes Temas das Águas. Quais são as relações entre eles e a realidade que vivemos?

DICA

✓ O auxílio da internet pode ser bastante valioso para pesquisar!

Uma expedição para revelar novos olhares

As águas do Grande Rio se agitam novamente e agora podemos entender sua voz com clareza:

"Apenas uma parte foi escutada, vista, entendida. O que vocês sabem sobre as minhas águas e as águas que circulam pela sua casa, sua escola, seu lugar? Vocês precisam caminhar com presença, olhando com olhos de achar e escutando com ouvidos de entender. É essencial conhecer bem seu território para poder protegê-lo!"

Ouvimos a voz do Grande Rio e refletimos juntos sobre o que fazer... Quem procurar? O que perguntar? Aonde ir? Entendemos que será preciso aprender e compartilhar sobre as águas que banham o nosso lugar.

Uma expedição para revelar novos olhares

Mergulhar
Até o próximo encontro

Realizar a Expedição das Águas, uma investigação sobre as águas na escola e na comunidade.

Cada Equipe deverá investigar sobre o ciclo, o uso e a gestão das águas na escola e na comunidade onde vive e compartilhar os resultados em nossa próxima Jogada:

- Qual rio nos abastece?
- Quanto de água é consumido na escola por semana, mês e ano?
- Quais os usos da água que fazemos na escola e na comunidade?
- De onde vem e para onde vai a água utilizada?
- A escola e a comunidade já realizam ações de redução do uso e conscientização? Quais?
- Quais os desafios que a escola e a comunidade têm em relação à água?
- E o que mais encontrarem de importante sobre o tema das águas!

DICA

- ✓ Realizar a Expedição visitando diferentes pessoas e lugares na escola e na comunidade. Quem pode nos ajudar a encontrar os caminhos, respostas e a ampliar nosso conhecimento sobre nosso território e suas águas?
- ✓ Registrar as informações, tirar fotos e incluir outras perguntas e respostas que considerem importantes.





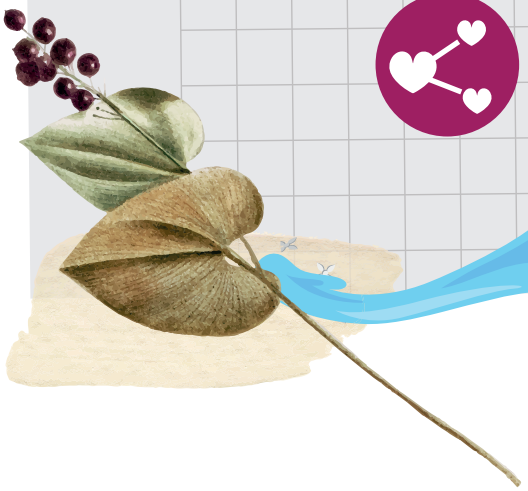
Conexão Água

Jogada

5

A Roda dos Sonhos

Compartilhar





Mural



Mural

O reencontro em um sonho coletivo

A Expedição das Águas foi abundante: todas as Equipes se encontram novamente perto de uma lagoa tranquila, com uma vista ampla. Já faz alguns dias que saímos para investigar sobre as águas do nosso entorno e o cansaço chega antes de podermos partilhar nossos aprendizados.

A noite cai, a lua brilha no céu estrelado e o frio chega devagar. Como na antiga lenda, nos sentimos com os pés na terra, a cabeça nas estrelas e os corações entrelaçados. É hora de acender uma fogueira para nos aquecer e sonhar! Caminhamos muito para chegar até aqui e, com o cansaço, adormecemos rápido no aconchego da fogueira.

Após algum tempo, despertamos com alguém dizendo: "tive um sonho e vocês estavam lá!". "Eu também!" - mais alguém diz. Outra pessoa pergunta: "Como foi?" Aos poucos, vamos nos lembrando deste sonho coletivo:



O reencontro em um sonho coletivo

"Eu me via num lugar diferente; a gente estava em uma fila muito longa, esperando a hora de nascer. Mas por que em uma fila? Por que não nasce todo mundo de uma vez? De longe dava pra ver que cada pessoa parecia estar flutuando, caminhava e parava diante do planeta Terra, com as mãos no coração, primeiro, e depois se inclinava, fazia um movimento com a mão... Será que precisa pedir autorização pra nascer? Foi chegando minha vez! Isso, a fila andou! Coração disparado, calor e logo a brisa tranquila em meus cabelos. Ao olhar a Terra sentia amor, compaixão... sentia a Terra como parte da minha família, sentia que ela me acolhia também. Por isso colocava as mãos no coração, porque pulsava forte, feliz! E, nesse sentimento de afeto e cuidado, via uma gota de água na minha frente, com a frase que cintilava:

"Ao nascer, eu me comprometo a deixar
as águas na Terra melhor do que eu encontrei".

Eu fazia um movimento com a mão, uma assinatura do meu nome, que ficava registrada como um compromisso para poder nascer! Essa gota de água crescia, me abraçava, eu agora era um bebê envolto por água, como no útero materno! Sentia paz e a Terra me recebia para poder nascer, crescer e viver com ela! Ao fechar os olhos no sonho, abri os olhos e vi nossa fogueira, vi vocês aqui."

5

Visão das águas agora e no futuro

Descobrir nosso sonho coletivo sobre o futuro das águas ao nosso redor.

Relembrar esse antigo sonho acendeu novas conversas. O dia promete novas aventuras e ficamos com vontade de seguir sonhando, mas agora de olhos abertos! Nos perguntamos: o que somos capazes de reconhecer juntos na realidade atual e o que podemos sonhar coletivamente? E se tudo fosse possível?

Missão 14

20'

Levando em conta o nosso conhecimento e tudo que aprendemos durante a Expedição das Águas, cada Equipe deve se juntar para registrar (escrevendo, desenhando, colando figuras...), em dois cartazes diferentes, sua visão sobre o:

- **Cenário HOJE: Como estão as águas em nossa escola, comunidade, cidade, país?**
- **Cenário FUTURO: Como queremos que as águas em nossa escola, comunidade, cidade, país, estejam daqui a 7 anos?**

HOJE — Mural

Mural — FUTURO

Sonho que se sonha junto...

A lenda da Cuia da Água dos Sonhos nos conta que um sonho que se sonha junto ganha força. É hora de usar o poder da palavra: o poder de compartilhar sonhos em voz alta, de reconhecer e celebrar os sonhos comuns entre nós! E esse já é o primeiro passo para alguma coisa importante acontecer...

Missão 15

5'

Cada Equipe tem 1 minuto para apresentar os destaques dos seus cartazes (Hoje e Futuro) para a turma toda.

Missão 16

15'

Registrar colaborativamente, em um novo cartaz: qual é a visão de futuro que temos em comum? Qual é o Nosso Sonho Coletivo para as águas daqui a 7 anos?

DICA

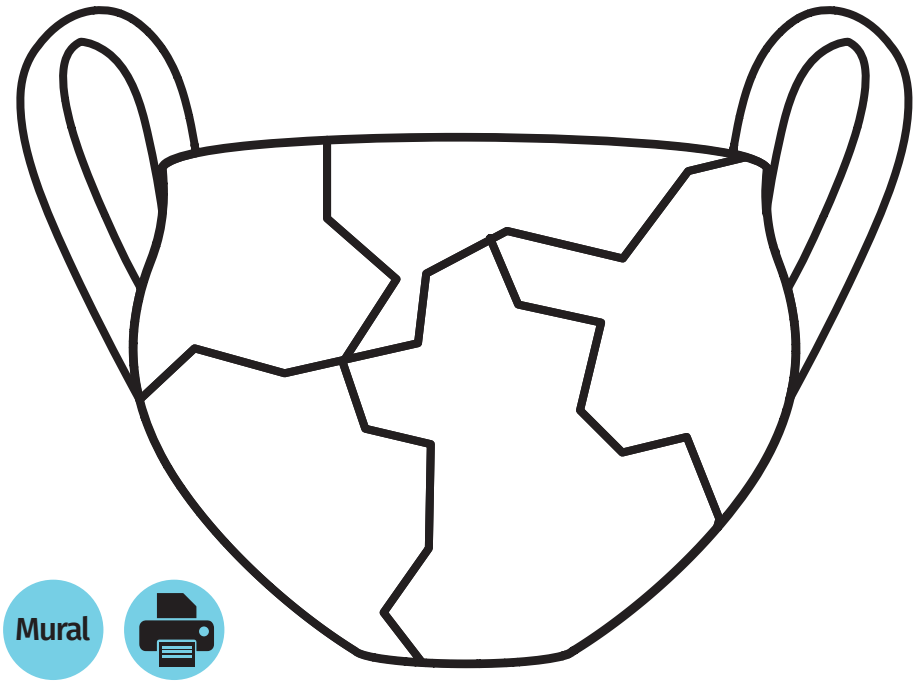
✓ Ao longo da Jornada, lembrem-se de rever e construir conexões entre esses dois cenários para "deixar as águas na Terra melhor do que encontramos".

Mural

NOSSO SONHO COMO-UM

O Mosaico da Cuia

O Sonho Coletivo materializado é onde todos os fragmentos de desejos individuais ganham sentido de comum-unidade; é onde todas as peças da Cuia da Água dos Sonhos se encontram. Agora podemos VER O TODO, entendendo como as peças desse grande quebra-cabeças se encaixam!



Mural

Como Mestre do Jogo, entrego a vocês este Mosaico para, a partir de agora, colocarmos nele cada uma das peças da Cuia da Água dos Sonhos já encontradas, mais aquelas que conseguirmos recuperar nas próximas Jogadas.







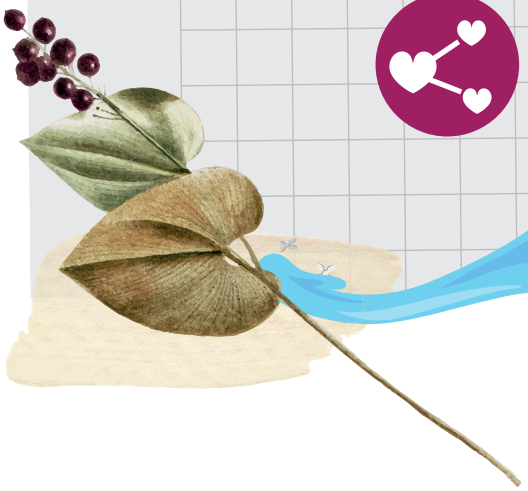
Conexão Água

Jogada

6

As Nossas In-quieta-ações!!

Compartilhar





Mural

A Voz do Grande Rio em nós

Compartilhar o maior número possível de perguntas sobre o tema: O cuidado e a regeneração das águas. Pode ser na escola, no bairro, na cidade, no país ou no planeta. Quanto mais perguntas, melhor!

Conhecer os Grandes Temas, fazer as expedições e sonhar coletivamente nos ajudaram a decifrar um pouco mais da voz do Grande Rio, sentindo as águas mais calmas. Continuando a jornada, entramos nos barcos e seguimos navegando pelo Grande Rio: será que estamos mesmo indo na direção certa?

A resposta chega na próxima curva do rio: o caminho está bloqueado por diversas árvores caídas, nos impedindo de seguir adiante! E isso não parece ser obra da natureza. Será que alguém está querendo sabotar a nossa Missão? Não podemos deixar! Temos coragem, poderes e não iremos desistir.

Deixamos os barcos e decidimos ir até o alto de uma montanha para poder enxergar e entender melhor o que está acontecendo. E então, observamos os rios que correm em muitas direções, formando um emaranhado de linhas na terra. Muitas realidades desafiadoras são reveladas: águas desviadas, represadas, contidas, sufocadas, contaminadas, manchadas. E começamos a nos fazer perguntas...

Missão 17

10'

Cada Equipe anota seu NOME e seu SÍMBOLO em um dos cantos do cartaz e escreve nele pelo menos 10 perguntas sobre o tema: O cuidado e a regeneração das águas. Todas as perguntas são bem-vindas, sem seleção, julgamento ou discussão. Só queremos muitas perguntas e nenhuma resposta.

DICA

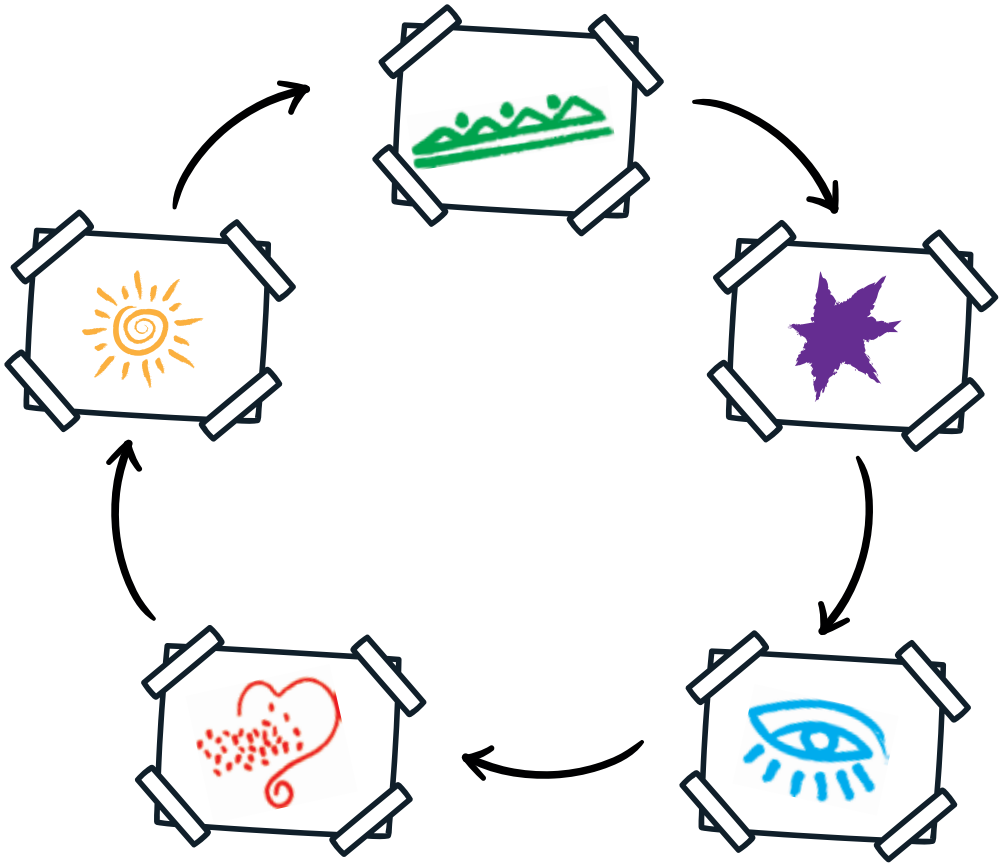
- ✓ Façam perguntas abertas e não fechadas. Por exemplo: "As águas do Grande Rio estão poluídas?", é uma pergunta fechada (que tem uma resposta simples e direta: sim, não, não sei, talvez). "O que pode estar poluindo as águas do Grande Rio?" é uma pergunta aberta (que traz respostas mais amplas, diferentes e variadas).
- ✓ Perguntem sobre temáticas que inquietam vocês, sobre as quais têm vontade de se envolver e saber mais.

A Voz do Grande Rio em nós

Missão 18

7'

Hora da cooperação!
Vamos fazer um rodízio dos cartazes e marcar as 3 perguntas que mais chamaram a atenção de sua Equipe, dentre todas as que estão no cartaz que vocês receberam.



DICA

Marquem as perguntas que sua Equipe gostaria de investigar mais, aprender mais e buscar respostas que ainda não existem.

A Voz do Grande Rio em nós

Missão 19

7'

Novo rodízio, mais cooperação! Cada Equipe repassa o cartaz para uma nova Equipe (só vale passar para uma Equipe que ainda não viu esse cartaz, tá?). A Missão agora é escolher 1 pergunta, dentre as 3 que já foram marcadas na primeira rodada. A pergunta escolhida deve ser aquela que consideram a mais interessante, curiosa, inquietante e que será a Pergunta Quente desse cartaz.

Em seguida, cada Equipe registra essa Pergunta Quente no centro de uma folha A4, em letras grandes (para poder ver de longe). Vocês poderão ilustrar a folha com cores, formas e imagens que representem a Pergunta Quente, anotando em um dos cantos o NOME e o SÍMBOLO da EQUIPE que fez essa escolha.

Missão 20

7'

Cada Equipe apresenta em 1 minuto e meio a sua Pergunta Quente para a turma toda, explicando por que essa pergunta foi escolhida. Exemplo:

- **Que importância ela tem para o cuidado com as nossas águas?**
- **Quais são suas possíveis conexões com os Grandes Temas (aqueles que estavam no quebra-cabeças)?**

Lembrem-se: neste momento ainda não queremos respostas, e sim mais clareza sobre as perguntas!

Agora, olhando todas as Perguntas Quentes reunidas, o que querem comentar sobre elas?

Uma revelação na Jornada

As nascentes se unem para formar riachos, que deságuam em pequenos rios, afluentes de rios cada vez mais caudalosos. Da mesma forma, nossas primeiras perguntas também foram se juntando e se transformando nesse fluxo, desaguando nas Perguntas Quentes.

As Equipes vão chegando de rios diferentes, trazendo sua Pergunta Quente, e se reúnem no encontro das águas. Cada vez com mais foco, agora somos capazes de enxergar, no fundo do rio, mais uma peça da Cuia da Água dos Sonhos!



Quem gostaria de colar esta peça da cuia no mosaico agora?



Mural

6

Escutar-se é cuidar de si

Escutar sua voz interior.

Após tanta agitação, um momento instantâneo de silêncio e calmaria acontece. Uma gota, outra gota, escutamos como um som interno. Cada pessoa, em seu lugar, fecha os olhos, olha pra dentro, observa como está se sentindo: o que me inspira? O que me impede de fluir?

Nossas emoções e sensações são as nossas águas internas também! Saber se escutar é parte importante para se conhecer melhor. Sempre que precisar, ao longo da Jornada, se escute para reconhecer como você se sente. Se possível, escreva o que está sentindo. Acredite, surgirão ideias, pensamentos e respostas incríveis!

Sentem-se confortavelmente, mantendo o corpo bem alinhado. Quem desejar pode fechar os olhos.
Respirem profundamente, uma, duas, três vezes.
Prestando atenção em sua respiração, observem suas sensações, como se fossem águas correntes em um grande rio.

Durante mais um minuto, reconheçam como vocês se sentem neste momento da nossa Jornada, após compartilhar tantas In-quieta-ações...

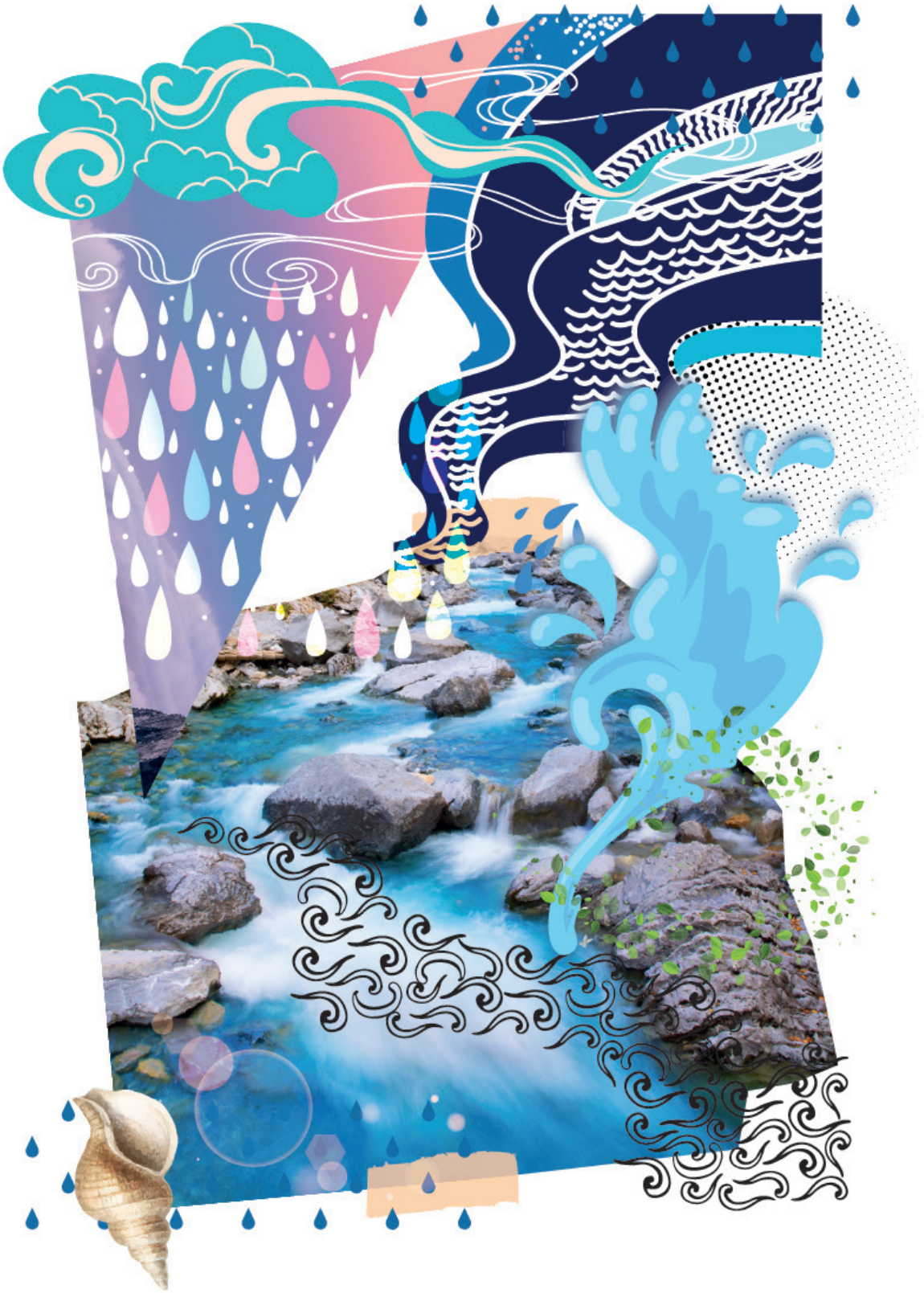
Missão 21

3'

Agora que esse tempo de observação passou...
Respirem mais profundamente, sintam o corpo bem ajustado na cadeira e, sem pressa nem pressão, quando desejarem, voltem a observar a sala e as pessoas.

5'

Antes de nos despedirmos, alguém gostaria de compartilhar como se sente agora?



Mural





Mergulho na
Bacia Hidrográfica

Jogada
7

Encontrando as Vozes-Fontes!

Confiar





Mural

As Ilhas dos Saberes

Realizar uma pesquisa para se aprofundar nas Ilhas dos Saberes

Ao redor do mundo, as águas fazem muita gente se reunir, dançar e celebrar. Água é fonte de inspiração, uma fonte primordial, que aparece em diferentes lugares e culturas, de formas muito diversas. Observamos que, na paisagem, as águas circundam algumas ilhas, cada uma com suas próprias características. Se a gente pudesse visitar essas ilhas, o que elas teriam para nos contar?

DICA

Essas vozes podem ser de familiares, gente da escola e do bairro, integrantes do Comitê de Bacia Hidrográfica, população ribeirinha, cientistas, artistas, garis, ativistas, integrantes do serviço público e do empresariado, ou seja, gente que conhece e cuida das águas. Queremos saber o que está sendo feito, bem feito, mal feito, não feito... e o que ainda pode ser feito para regenerar as águas da bacia hidrográfica local.

Missão 22

10'

Vamos conhecer quais são as 5 Ilhas dos Saberes, conversar sobre alguns exemplos e esclarecer dúvidas sobre cada uma delas:

- **Ilha 1: Artes, Cultura e Ancestralidade** (cinema, teatro, festas populares, documentários, podcasts, murais, músicas, saberes antigos de cuidados com as águas etc.);
- **Ilha 2: Educação e Ludicidade para a Regeneração** (jogos e atividades educativas, gente que educa para cuidar das águas, educação ambiental etc.);
- **Ilha 3: Políticas Públicas** (ações propostas pelos governos municipal, estadual e federal, gente do comitê de bacia local, leis ambientais etc.);
- **Ilha 4: Ações Mão na Massa e Engajamento** (ações cidadãs, permacultura, saúde, produção de alimentos orgânicos, mutirões de limpeza, campanhas de conscientização sobre a água, mídias & comunicação etc.);
- **Ilha 5: Ciência e Inovações** (pesquisas, descobertas, tecnologias a serviço das águas, soluções inovadoras, formas de proteção das águas - nascentes, rios, bacias, oceanos etc.).

As Ilhas dos Saberes

DICA

Em cada Ilha dos Saberes é desejável que a gente encontre Vozes-Fontes muito diferentes. Por exemplo, na Ilha das Artes, Cultura e Ancestralidade vale conversar tanto com integrantes de um grupo teatral quanto entrevistar um mestre barqueiro. A coleta da diversidade de Vozes-Fontes (em termos de experiências, idades, gêneros, raças/etnias) pode ampliar nossa percepção sobre as águas, mas também envolver novas pessoas e grupos nas atividades que iremos realizar ao longo da nossa jornada.



Mural

Guardiães de Saberes

As Equipes vão se separar, mas logo mais irão se reencontrar! Cada Ilha dos Saberes acolherá uma Equipe para passar um tempo por lá e conhecer mais sobre os mistérios e sabedorias de cada uma delas.

Missão 23

5'

Uma pessoa representante de cada Equipe sorteará qual Ilha dos Saberes irá investigar. Teremos 2 Jogadas ou 2 semanas (fora do horário da aula!) para mergulhar em uma expedição e conhecer tudo o que pudermos sobre nossas respectivas Ilhas!

Agora que cada Equipe sabe qual Ilha dos Saberes vai investigar, pode começar a planejar, organizar, decidir e se preparar:

Missão 24

20'

Esta matriz é um exemplo para organizar, por categorias, as informações sobre a sua Ilha:

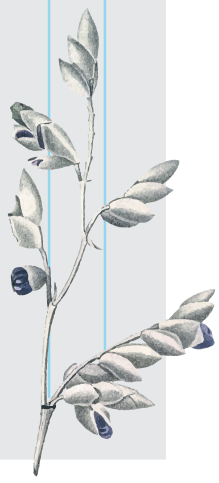
Vídeos, filmes, podcasts e imagens.	Livros, artigos e outras publicações.	Pessoas, grupos e organizações.
Jogos, gincanas, festivais e eventos.		
Outras informações, descobertas e aprendizados.		

Guardiães de Saberes

DICA

Que tal usarmos algumas dessas pistas para inspirar o nosso planejamento em Equipe?

- ✓ Com quem vamos falar? Como vamos nos apresentar? O que vamos contar a essas pessoas sobre a Jornada que estamos realizando?
- ✓ Que perguntas podemos preparar para as conversas com as Vozes-Fontes? Por exemplo:
  - *Como a atividade que você realiza interfere na qualidade e/ou quantidade de água?*
  - *O que inspira você a cuidar mais das águas?*
  - *Como você age para contribuir na regeneração e no cuidado com as águas?*
  - *Que incentivos pode nos dar nessa Jornada?*
  - *Que outras informações você possui (recomendação de outras Vozes-Fontes, livros, internet etc.) que poderão enriquecer o nosso trabalho?*
- ✓ Definir responsáveis para:
  - *Fazer as entrevistas;*
  - *Gravar vídeos, áudios e/ou fotografar;*
  - *Selecionar imagens e editar os registros;*
  - *Publicar nas mídias sociais;*
  - *Fazer a apresentação para as demais Equipes.*



Em busca das Vozes-Fontes

Mais uma vez ouvimos a voz do Rio. Desta vez ela não precisa mais ser decifrada; é clara e cristalina como água! "Quando as águas se encontram, elas se fortalecem!". É um chamado para aprofundar a investigação da Ilha, encontrar novas fontes, compartilhar nossa Jornada até aqui e aprender! É sempre bom saber que tem mais gente que cuida das águas e que não estamos sós nesta Missão!



Mural

Em busca das Vozes-Fontes

Mergulhar

2 semanas

Hora de partir para cumprir a Missão, lembrando de:

- Anotar os sites, redes sociais e dados das pessoas e organizações que vocês conhecerem e considerarem boas referências.

- Organizar as tarefas com a Equipe para apresentar, lá na Jogada 9 (daqui a 2 semanas), as boas práticas, depoimentos, informações, sugestões, dicas e inspirações dadas pelas Vozes-Fontes em relação ao cuidado com as águas, com foco na sua respectiva Ilha dos Saberes, e organizá-las na matriz de categorias.







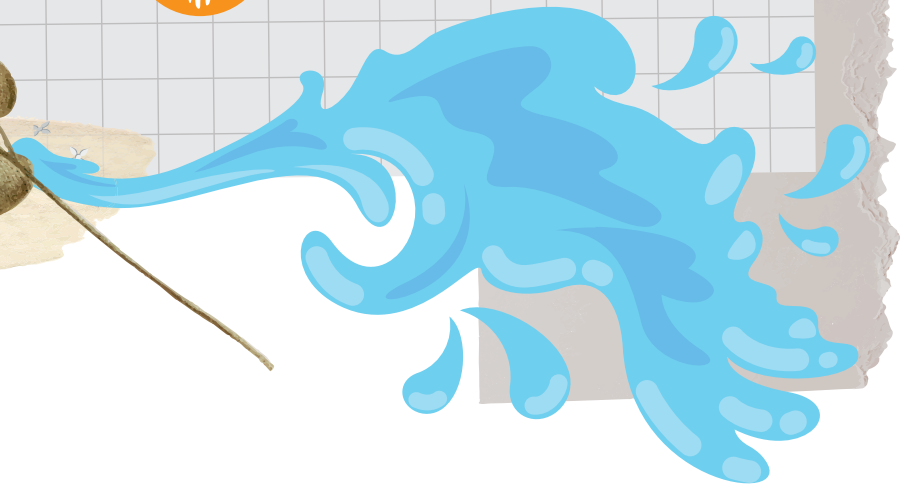
Mergulho na Bacia Hidrográfica

Jogada 8

Jogo do Diálogo

Confiar





Mural



Mural

Jogo do Diálogo

Exercitar a nossa capacidade de argumentar colaborativamente. Assim poderemos gerar conhecimento mais rico e profundo do que conseguiríamos individualmente. O que podemos aprender a partir da escuta ativa, da elaboração de argumentos e da colaboração entre todas as Equipes?

Nas viagens pelas Ilhas dos Saberes, uma mesma história nos foi contada muitas vezes: uma fonte de conhecimento muito antiga, que já vive há mais de mil anos no meio da floresta, pode guardar a próxima peça da Cuia da Água dos Sonhos. É conhecida como a Sábia Samaúma! Essa árvore majestosa já viu muitas gerações de humanos passarem, muitas águas rolarem e muitas espécies crescerem e morrerem. Vozes-Fontes experientes nos indicaram o caminho para chegar até a Sábia Samaúma e conhecer essa Voz-Fonte importante de ser escutada.

Cada equipe seguirá investigando sua Ilha dos Saberes um pouco mais nos próximos dias, mas nossa curiosidade nos guia coletivamente até um local na floresta profunda. Na hora certa, em grande sintonia, nos reencontramos, nos olhamos e nos saudamos.

Há uma enorme árvore um pouco mais à frente... é ela! Nos aproximamos dessa ancestral! Imponente, a Sábia Samaúma! Descobrimos que ela é uma árvore-mãe da floresta. Com suas imensas raízes, a Samaúma generosamente retira água das profundezas do solo para abastecer não apenas a si mesma, mas também muitas espécies à sua volta!

Começamos a explicar para a Sábia Samaúma nossa Missão e nossa Jornada, mas ela balança seus imensos galhos em negação. Então uma voz doce e amadeirada se faz ouvir:

"Para meus mistérios conhecer e em minhas raízes adentrar, vocês devem primeiro mostrar sua coragem, curiosidade e capacidade de se comunicar. Quero ser encantada com a sua sede de viver!"

Jogo do Diálogo

Missão 25

5'

Quem gostaria de atuar nos seguintes papéis:

- **Mediação:** A pessoa que atua como Mestre do Jogo e que, nesta Jogada, ficará encarregada de apresentar detalhadamente o caso, questão ou dilema. Fará também a mediação ao longo do jogo, dando voz e vez para cada papel, cuidando do tempo e inspirando o diálogo colaborativo em busca da verdade.
- **Representantes do Poder Público:** Duas a três pessoas que argumentarão, cuidando dos interesses do Estado.
- **Representantes da Sociedade Civil:** Duas a três pessoas que argumentarão, cuidando das necessidades das pessoas e da sociedade civil.
- **Comissão de Síntese:** Cinco a sete pessoas que produzirão a síntese no final, uma conclusão que pode superar o dilema, resolver o caso de uma maneira que reconcilie as partes e promova a regeneração das águas.
- **Público Influenciador:** Composto por todas as pessoas da Turma que não estão em outro papel. Essas pessoas poderão se manifestar espontaneamente ou serem convocadas para destacar argumentos, testemunhar sobre fatos e/ou compartilhar histórias que contribuam para o diálogo sobre a questão.

Agora, vamos organizar rapidamente a sala do Comitê das Águas, destinando lugares para cada um dos papéis.

Jogo do Diálogo

Missão 26

2'

Para iniciarmos o Jogo de Argumentação, eu, como Mestre de Jogo, indicarei UM dentre os muitos e urgentes casos relacionados ao cuidado com as águas em nossa região para ser o nosso dilema:



- **Água:** direito ou privilégio?
- **Mineração:** essencial para o desenvolvimento do país ou geradora de danos ambientais e sociais?
- **Pecuária:** vilã do desmatamento ou solução econômica?
- **Canalização de rios urbanos:** solução para o crescimento das cidades ou ameaça à qualidade de vida?
- **Ou algum outro dilema** a ser proposto pelo Mestre do Jogo em torno dos Grandes Temas que mais impactam a comunidade, como, por exemplo:

- **Uma mineradora foi instalada em uma região de grande concentração populacional e colocou em risco a qualidade das águas.**
- **Em uma determinada região, a agricultura irrigada e a mineração de ouro estão se expandindo. Essa situação está causando vários impactos.**
- **Uma região entre dois municípios está enfrentando o dilema de conciliar as necessidades de navegação (para transporte de carga e de pessoas) e geração de energia elétrica.**
- **Em um determinado município, o uso da água para irrigação está crescendo e comprometendo a quantidade disponível para captação e abastecimento da população.**
- **Em uma determinada região foi construída uma barragem para assegurar o abastecimento humano de dez municípios. Esse represamento diminuiu a quantidade de água a jusante, comprometendo a irrigação dos pequenos produtores rurais.**

Jogo do Diálogo



Mural

Missão 27

32'

O jogo vai começar!
Depois de verificar que todas as pessoas estão posicionadas nos devidos papéis e locais a elas destinados, a Mediação dá início ao Jogo do Diálogo, de acordo com o seguinte ritmo:

2' **Mediação** relembra o caso/dilema em questão e recomenda à **Comissão de Síntese** para fazer anotações durante as rodadas.

5' **Mediação** concede tempo para que cada grupo se reúna para combinar suas estratégias de atuação e argumentação.

3' Em seguida, inicia oficialmente o Jogo do Diálogo, passando a palavra à representação do **Poder Público.**

3' Na sequência, a palavra vai para os **Representantes da Sociedade Civil**.

Jogo do Diálogo

5' **Mediação** permite que a **Comissão de Síntese** faça perguntas e anote as respostas de Representantes do Poder Público e de Representantes da Sociedade Civil.

4' **Representantes do Poder Público e Representantes da Sociedade Civil** fazem suas considerações finais.

5' **Mediação** pede **à Comissão de Síntese** que se reúna, elabore e apresente suas conclusões. É importante encontrar uma **solução síntese** (a partir da combinação das várias argumentações apresentadas) que ajude a superar o dilema, resolver o caso, reconciliar "as partes" e **propondo uma solução que contribua efetivamente para a regeneração das águas.**

5' **Mediação** acolhe as conclusões **da Comissão de Síntese** e encerra o Jogo do Diálogo, agradecendo a participação de toda a Turma e fazendo uma breve retrospectiva sobre o que observou durante a sessão. Alguns critérios sugeridos para avaliação:

- ***Poder de argumentação*** *voltado para chegar mais perto de soluções que favoreçam a comunidade do que focado em vencer a discussão.*
- ***Capacidade de negociação****, aprimoramento da assertividade sem agressividade e de saber ouvir, aguardar sua vez e falar com gentileza.*
- ***Inteligência e sensibilidade*** *para superar o individualismo e a competição, deixando de argumentar para ganhar da outra parte, e sim para compartilhar o que se tem de melhor, na conquista de um ganho coletivo focado no bem comum.*
- ***Crescimento*** *do nível de complexidade de abordagem sobre a temática abordada.*

Novos saberes

A voz da Sábia Samaúma se faz ouvir novamente :

"Parabéns pela coragem de aceitar o desafio e revelar novos conhecimentos. A humanidade muitas vezes se esquece do que é importante. É uma alegria que vocês estejam aqui em uma Jornada para, pouco a pouco, recordar! A natureza é cooperativa e abundante, vale a pena refletir e confirmar. Descansem após esse longo dia de aprendizagens, voltem para suas Ilhas de Saberes e logo, logo, vamos nos reencontrar. Sigam buscando as Vozes-Fonte e registrem tudo para compartilhar esses novos saberes.



Mergulhar
Até o próximo encontro

Para a próxima Jogada, cada Equipe deverá preparar uma apresentação (de até 2 minutos) sobre os resultados de sua pesquisa com as Vozes-Fontes, relacionadas à sua Ilha dos Saberes e organizadas de acordo com as seguintes categorias:

- Vídeos, filmes, podcasts e imagens.
- Livros, artigos e outras publicações.
- Pessoas, grupos e organizações.
- Jogos, gincanas, festivais e eventos.
- Outras informações, descobertas e aprendizados.





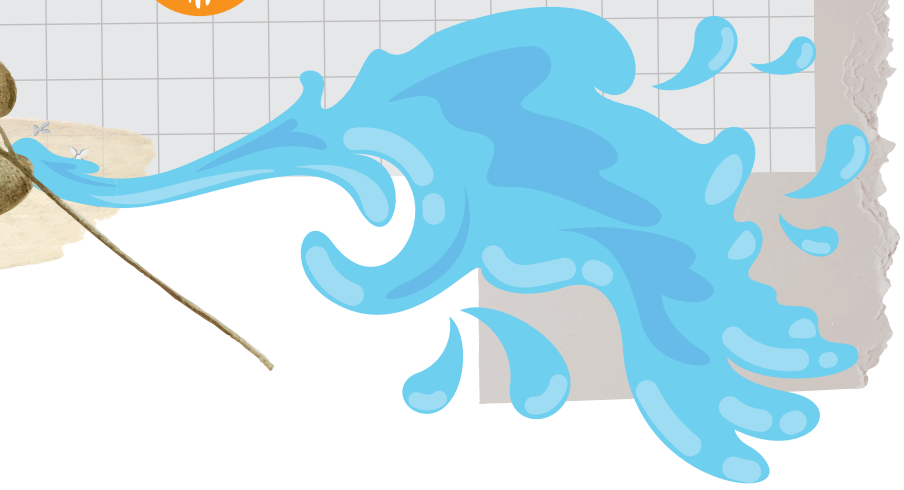
Mergulho na Bacia Hidrográfica

Jogada 9

AguaTeca

Confiar





Mural

O conhecimento das Vozes-Fontes

Compartilhar as informações, experiências e sabedorias colhidas junto às Vozes-Fontes

A Sábia Samaúma nos contou que, quando não são cuidados e compartilhados, valiosos saberes começam a ser esquecidos:

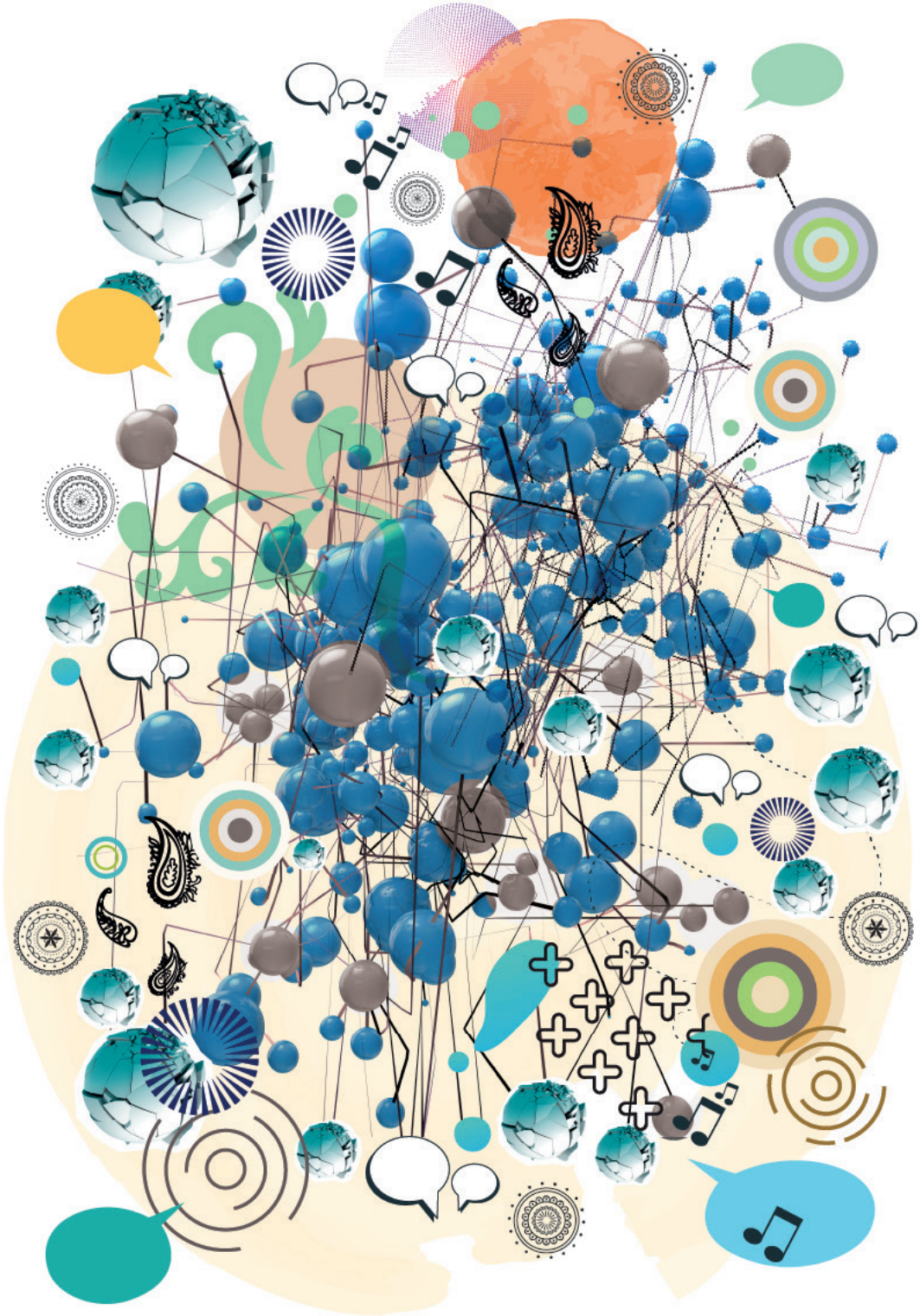
> ***"a AguaTeca está ameaçada por quem esqueceu o valor da sabedoria da natureza".***

Os conhecimentos que produzimos até agora são novos frutos para fortalecer antigos saberes de cuidado com a vida. Cada ser que entra na AguaTeca traz novidades para vivificar essa biblioteca colaborativa. A Sábia Samaúma pergunta:

> ***"O que de inspirador vocês trazem hoje para saciar minha sede de saber?"***

10'

Cada Equipe compartilha brevemente (2 minutos por equipe) como foi a experiência de conversar com as Vozes-Fontes (pessoas, instituições, grupos...). Com quem conversaram? O que mais curtiram em cada encontro? Alguma curiosidade?



Mural

Organizando a AguaTeca

Montar a AguaTeca com todos os conhecimentos, as experiências e as informações que reunimos em nossa expedição em busca das Vozes-Fontes.

Empolgada com os compartilhamentos e querendo saber mais, a Sábia Samaúma decide abrir suas grandes raízes, majestosas cortinas que revelam um imenso salão interno. É a valiosa AguaTeca, que guarda conhecimentos, sonhos e experiências de tudo que já viveu e ainda vive no planeta.

Percebemos que muitos conhecimentos armazenados estão apagados e sem vida, e que outros parecem ter se perdido para sempre. Oferecemos nossa ajuda: "Como podemos ajudar a vivificar a AguaTeca?".

E a Sábia Samaúma diz:

Quero ser nutrida com os conhecimentos que vocês aprenderam nas ilhas e com as Vozes-Fontes para regenerarmos esses saberes... eles serão espalhados pelas sementes de meus frutos, levadas ao longe pelas plumagens que lembram flocos de algodão...".



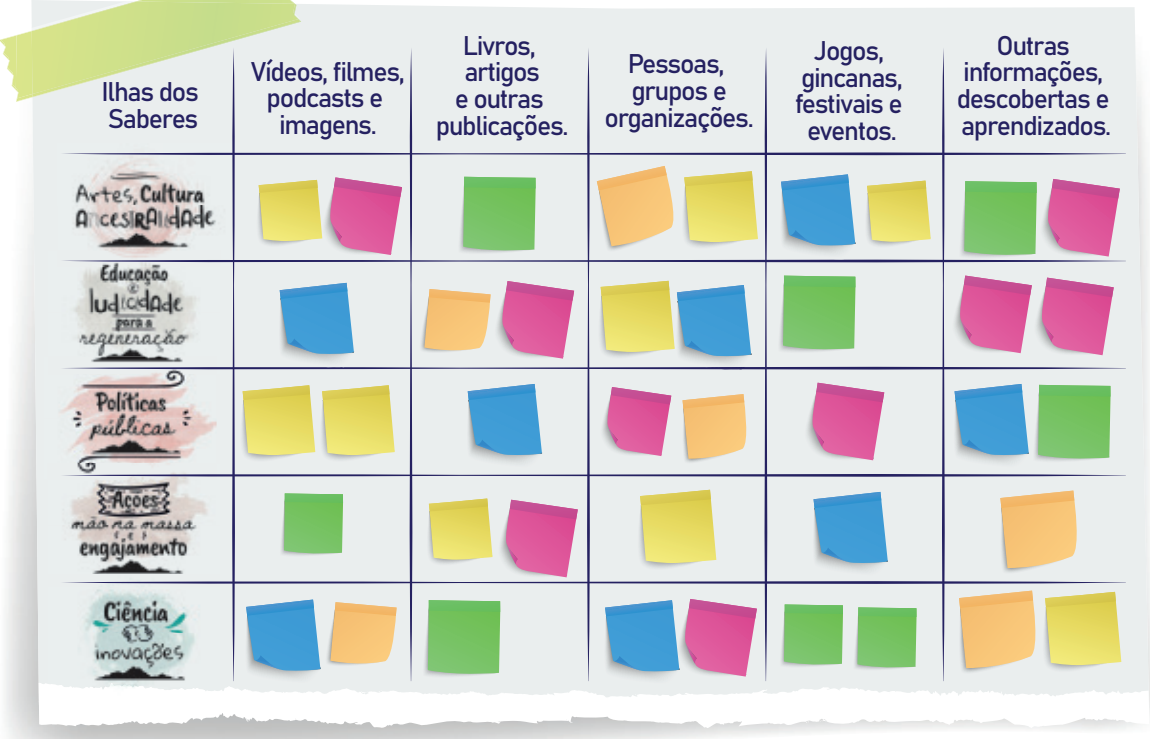
Missão 28

10'

As Equipes, utilizando *post-its* (ou material similar), colocam na AguaTeca todas as informações coletadas, conforme indicado na tabela a seguir, no Mural da Jornada.

Organizando a AguaTeca

AguaTeca



Missão 29

20'

Cada Equipe apresenta em até 4 minutos para a Turma o resultado da pesquisa feita a respeito de sua respectiva Ilha dos Saberes: 1. Artes, Cultura e Ancestralidade; 2. Educação e Ludicidade para a Regeneração; 3. Políticas Públicas; 4. Ações Mão na Massa e Engajamento; e 5. Ciência e Inovações, destacando alguns dos conteúdos registrados na AguaTeca em cada uma das categorias indicadas anteriormente.

DICA

Caso a apresentação seja feita utilizando arquivos digitais, vamos deixar os *links* acessíveis para toda a Turma no Mural da Jornada.

Uma revelação na Jornada

Encantada com todos os conhecimentos que foram apresentados pelas Equipes, a Sábia Samaúma diz:

"Recebam o reconhecimento de outra lei da natureza, a da abundância: quanto mais vocês compartilham a sabedoria que já possuem, mais segredos ainda ocultos serão revelados! A imensa AguaTeca seguirá sempre aberta para vocês terem acesso a muitos outros diferentes saberes, de outros tempos e de outros povos."



E então uma luz brilha revelando uma parte da AquaTeca que estava oculta: esperando por nós, está mais uma parte da Cuia da Água dos Sonhos!



A pessoa mais jovem da Turma cola esta parte da Cuia no Mosaico





Mergulho na
Bacia Hidrográfica

Jogada
10

Uma Parada na Margem do Rio

Confiar





Mural

Foi DIVER?

Reconhecer aprendizados, evolução, comprometimento e inspirações.

Ao regenerar a AguaTeca, as raízes da Sábia Samaúma se fortaleceram, e com ela seu tronco e seus galhos. Ela parece encher seus pulmões de ar, cheia de vida! Celebramos sua vitalidade, percebendo que, com isso, os símbolos das nossas Equipes ficaram ainda mais vivos.

De olhos fechados, sentimos a brisa nos cabelos, o sol na pele, os pés na terra e enchemos nossos pulmões de ar. Ao abrir os olhos e soltar o ar dos pulmões, a Sábia Samaúma expira suas sementes, lançadas aos ventos numa suave dança: é hora de celebrar! Está sendo DIVER viver esta Jornada?

Missão 30

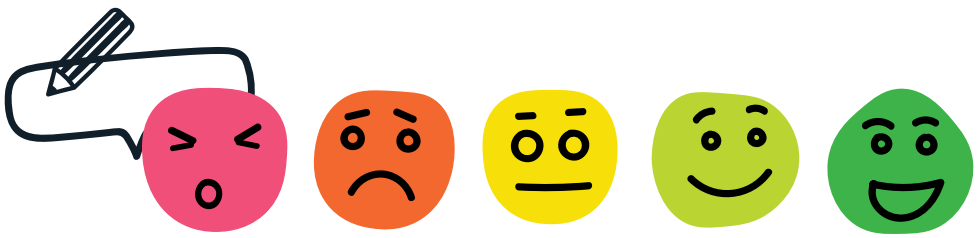
5'

Vamos reler nosso Com-Trato de Convivência (feito na Jogada 3) e rever os diversos registros colocados no Mural da Jornada até aqui.

Missão 31

20'

Cada equipe deverá preencher coletivamente a Matriz de Apreciação DIVER, que nos ajudará a reconhecer a temperatura das águas da nossa convivência, cooperação e aprendizagem até aqui.



Foi DIVER?

DIVERdade

Jogamos com autenticidade e nos dedicando para valer em cada Jogada.					
Falamos com intenção, escutamos com atenção e nos relacionamos com cooperação.					
Nossos contatos com as Vozes-Fontes enriqueceram nossos conhecimentos sobre as águas.					

Descrever: O que mais aprendemos sobre as águas até aqui?

DIVERtido

Encaramos cada momento da Jornada com descontração, bom humor, leveza e espontaneidade.					
Transformamos as dificuldades em mais motivação para superar os desafios.					
Nossa alegria contagiou a Turma e a escola.					

Descrever: Que mudanças podemos fazer em nossa equipe para tornar ainda mais divertida esta Jornada?

DIVERgente

Respeitamos e abraçamos toda a nossa diversidade (gênero, raça, cultural, social, econômica, étnica, intelectual, emocional, física etc.).					
Fortalecemos ainda mais o espírito de comum-unidade em nossa Turma.					
Nossos contatos com a comunidade externa contribuíram para ampliar a nossa visão sobre as águas e aumentaram nossa vontade de cooperar para cuidar melhor delas.					

Descrever: Quais pedidos sobre cooperação e parceria precisamos fazer para nossos colegas das demais Equipes?

"DIVER" (do inglês, mergulhar)

A confiança entre nós aumentou.					
Conseguimos transformar os conhecimentos obtidos sobre as águas em informações proveitosas para promover mudanças em nossa escola e na comunidade.					

Descrever: O que podemos fazer melhor ou diferente para atuarmos com uma Equipe dos Sonhos?

Mural

Clareira do Círculo

Nós seguimos a dança das sementes da Sábia Samaúma pelo ar, em espirais cada vez maiores que nos levam para outro lugar. As sementes aterrissam em uma clareira circular no meio da floresta. Isso nos convida a parar para relembrar a Jornada até aqui. Instintivamente nos sentamos em círculo, para preservar o sentido de comum-unidade, pois na roda nos vemos como iguais e não há quem esteja acima ou abaixo. Os raios de sol iluminam nossas mentes e corações. Aproveitamos para exercitar a escuta atenta e a fala inspirada.

Missão 32

10'

Agora nos organizamos em círculo para compartilhar e celebrar a nossa Jornada até aqui.



- **Quem gostaria de compartilhar destaques da avaliação, incluindo sensações, sentimentos, emoções e outros comentários feitos pela Equipe?**
- **Tem algo do nosso Com-Trato de Convivência que precisa ser mais bem cuidado ou que necessita de algum ajuste? O quê?**

Clareira do Círculo



Mural

Uma revelação na Jornada

A cada partilha no círculo, uma semente germina e se ergue do solo a olhos vistos. Não apenas as sementes da Sábia Samaúma, mas das plantas de toda a floresta! No fim dessa rodada de trocas temos à nossa frente um campo germinado de diversidade, eclodindo da terra para buscar a luz do sol. No centro do círculo, vindo à tona da terra junto a esse germinar das sementes, que agora formam um imenso viveiro de mudas, encontramos mais um pedaço da Cuia da Água dos Sonhos!



A pessoa da turma que tem o cabelo mais comprido deve colar essa parte da Cuia no Mosaico!

Celebrando os brotos

O convite de parar e refletir sobre a nossa experiência coletiva com a matriz DIVER fez germinar novos brotos. Eles carregam um código essencial: celebrar e se divertir é um ato importante para seguir adiante com mais energia e alegria.

Mergulhar
Até o próximo encontro

Vamos nos permitir seguir celebrando e, para isso, visitar um rio, lago, mar ou outro corpo d'água de que gostamos. Este será um momento de pura diversão para:

- Respirar fundo e observar: como estou me sentindo neste momento?
- Como é estar na natureza, com águas boas para se banhar?
- Quais inspirações e emoções essa relação com as águas me traz?
- Depois de viver essa experiência, que tal registrar tudo em fotos e vídeos e compartilhar?

DICA

✓ Que tal chamar mais gente da Equipe, da Turma toda e da família para ter um tempo para relaxar e celebrar junto?





Mergulho na
Bacia Hidrográfica

Jogada
11

A Sabedoria Coletiva de Nossas Águas

Cocriar





Mural

Compartilhando os brotos

Quando nos permitimos visitar rios e corpos d'água, novos códigos são revelados. A voz do Grande Rio se faz cada vez mais clara: agora ela parece conversar com as nossas águas internas – afinal nossos corpos também são feitos de água. O que queremos compartilhar dessa conversa?

Mural



10'

Quem conseguiu vivenciar uma experiência de conexão com a água? Como foi? O que as águas falaram sobre você e o que você pode falar sobre elas?

A sabedoria coletiva de nossas águas

Reunir o máximo possível de soluções para responder a cada uma das Perguntas Quentes.

Nossas próprias águas nos nutriram! As mudas crescem rápido e começam a dar frutos. Reconhecemos que cada fruto traz uma das Perguntas Quentes, que havíamos encontrado há alguns dias. Uma forte chuva cai e fertiliza as novas ideias. Essa colheita gera frutos que se abrem, trazendo dentro de si as sementes das respostas: vêm à memória sonhos já sonhados, perguntas feitas, grandes temas conhecidos, Vozes-Fontes ouvidas, uma AguaTeca vitalizada. Chegou a hora de cocriarmos nossas soluções!

DICA

✓ **Vamos reler com toda a Turma as Perguntas Quentes escolhidas lá na Jogada 6, relembrar os Grandes Temas e o Sonho Como-Um.**



A sabedoria coletiva de nossas águas

Missão 33

15'

Cada Equipe se reúne em torno da sua Pergunta Quente (aquela última pergunta que sua equipe escolheu no último rodízio de cartazes). Chegou a hora de produzir o máximo de respostas para ela, registrando-as todas em um cartaz. Quanto mais respostas diferentes, melhor!

DICA

- ✓ Comecem as frases com verbos de ação, por exemplo: organizar, criar, desenvolver, realizar, fazer...

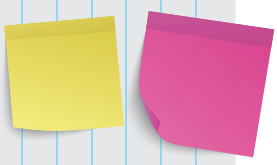
Missão 34

15'

Cada pessoa, individual e livremente, visita a produção das Equipes e inclui mais respostas, dicas e soluções em cada um dos cartazes.

DICA

- ✓ Vale usar *post-its* ou tirinhas de papel para colar as respostas nos diferentes cartazes.
- ✓ Cada Equipe guarda as contribuições que recebeu para usar na próxima Jogada.



A sabedoria da comunidade

Cada fruto traz muitas sementes. Mas para transformar essas sementes em uma floresta precisamos da presença e do cuidado de uma comunidade inteira. Partimos então para encontrar (ou reencontrar) pessoas que possam enriquecer ainda mais nossas respostas! Vamos aproveitar essa força: tem muita gente nova ou já conhecida que pode nos ajudar!

Mergulhar
Até o próximo encontro



Conversar com familiares, vizinhos, Vozes-Fontes, integrantes do Conselho de Recursos Hídricos e do Comitê de Bacia Hidrográfica (se houver) e com quem mais ama as águas, pedindo ajuda para responder à Pergunta Quente da sua Equipe.



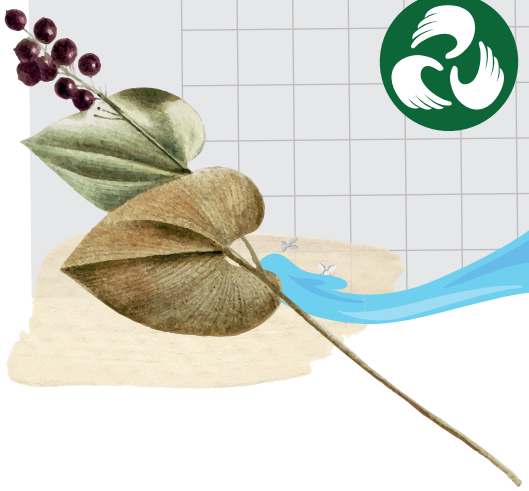


Mergulho na Bacia Hidrográfica

Jogada 12

A Grande Cocriação

Cocriar





Mural

A comunidade presente

Nutrimos as sementes de respostas com nossa própria água e com a presença e o cuidado de muita gente. Como a comunidade ajudou a enriquecer as respostas para as nossas perguntas?

10'

Compartilhar com a sua Equipe como foi conversar com familiares, vizinhos, mentores e Vozes-Fontes e com quem mais ama as águas. Acrescentar as contribuições e ideias que foram colhidas com essas Vozes-Fontes no cartaz de soluções.

A Solução Síntese

Vamos dar continuidade ao desafio da Jogada anterior e agora encontrar a Solução Síntese para cada Pergunta Quente.

Um forte estrondo no coração da floresta assusta os pássaros, que fogem em revoada. Os símbolos ancestrais brilham em sinal de alerta, fazendo seus corpos tremerem e se arrepiarem. Esse não é um som da natureza... a floresta responde com um silêncio ensurdecedor. As Equipes precisam agir com urgência!



Mural

A Solução Síntese

Missão 35

20'

Cada Equipe retorna ao cartaz da respectiva Pergunta Quente que selecionou, observa todas as soluções e contribuições reunidas na Jogada anterior e cocria uma Solução Síntese para a sua Pergunta Quente.

DICA

A Solução Síntese

- ✓ É aquela que não é a minha, nem a sua, é aquela que a gente descobre em conjunto. De todas as soluções possíveis, qual nos move a agir?
- ✓ É uma ideia que pode ser simples, mas suficientemente potente para contribuir na resposta à nossa Pergunta Quente.
- ✓ É a essência que conecta várias das respostas e soluções possíveis já imaginadas.

Nesta Jornada, é uma proposta de ação que vamos implementar em 3 semanas. Ou seja, não é uma ideia que vai ficar no papel. É algo que a equipe pode e vai implementar!

Missão 36

10'

Em 1 minuto, cada equipe apresenta a Solução Síntese cocriada e comenta que diferença ela poderá fazer no cuidado com as águas ao nosso redor quando for implementada.

Depois da apresentação de todas as Equipes e olhando para todas as Soluções Síntese reunidas, que tal celebrarmos a sabedoria de nossa inteligência coletiva, nos reunindo em um círculo e, com as mãos dadas, fazermos em conjunto 3 grandes e profundas respirações.... sem pressa, nem pressão?

Respirar e silenciar!

Depois de tantas tensões no caminho e decisões importantes, o susto das ameaças na floresta se apaziguou. É chegado o tempo de calmaria! Vamos descansar até a próxima Jogada: ter espaço para respirar e silenciar, sem atividades Pra Mergulhar. Só relaxar!



DICA

Pode parecer complexo ou muito grande solucionar alguns desafios das águas, mas não se preocupem. Nossa Solução Síntese será um incentivo, uma luz, um primeiro passo entre muitos que poderemos dar para incentivar a colaboração de toda nossa comunidade.





Festival das Águas

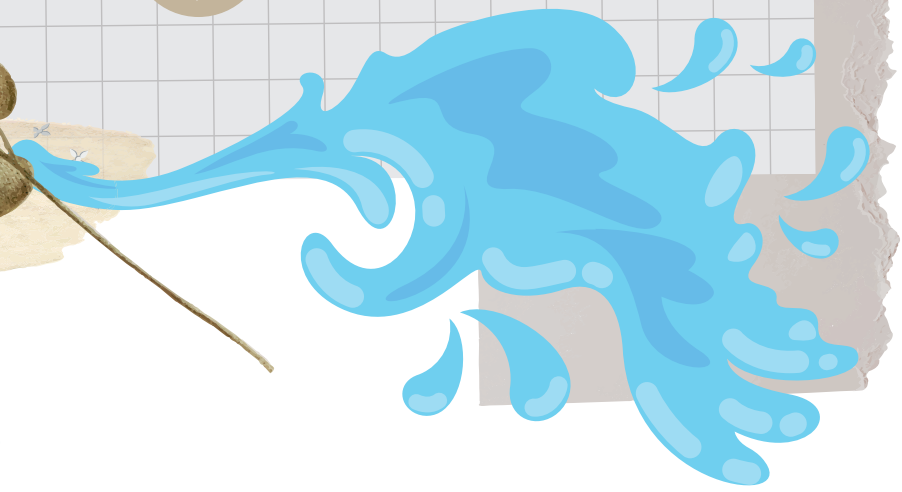
Jogada

13

Projetos de TransFormAção

Cultivar





Mural

Surpresa! Festival?

Começar a organização de um Festival que acontecerá lá na penúltima Jogada da Jornada.
Será um momento muito especial, em que reuniremos gente da escola, da vizinhança, familiares e quem nos apoiou durante todo o tempo!
Para isso, precisamos criar uma nova Equipe para cuidar da organização do Festival.

Depois que todas as Equipes se abastecem na AguaTeca, a voz do Grande Rio é ouvida mais uma vez: "Assim como o destino de todo rio é unir-se a outras águas e se expandir, toda transformação deve terminar em celebração, como a festa das águas de um rio que encontra o mar depois de superar muitos obstáculos!"

Um Festival das Águas há de chegar e precisamos de uma nova Equipe para a gente se organizar!

Missão Especial

10'

Vejam aqui, neste cartão, a incrível Missão da Equipe de Organização do Festival das Águas!

Missão da Equipe do Festival

- **Organizar a programação geral do Festival.**
- **Preparar uma apresentação (quanto mais criativa e divertida, melhor) do resumo geral da Jornada.**
- **Manter comunicação com as Equipes** para garantir as apresentações dos projetos e a produção de tudo o que for necessário para fazer do Festival um sucesso para todo mundo!
- **Manter comunicação com a gestão da escola** para contar com toda a colaboração necessária para a realização do Festival.
- **Preparar a decoração, ambientação do espaço** onde o Festival irá acontecer.
- **Convidar a comunidade escolar para participar.**
- **E tudo mais que quiserem fazer** para que o Festival seja uma experiência inesquecível!

Surpresa! Festival?



Para que essa Missão seja realizada, precisamos de "gente que topa qualquer parada e não para em qualquer topada" e de quem gosta de organizar eventos e festas. A nova equipe do Festival pode ter uma pessoa de cada Equipe. Quem topa essa parada?

Maravilha!!!
Agora, vamos aplaudir esta nova Equipe que cuidará da organização do Festival para que ela saiba que poderá contar com a cooperação de todo mundo. Afinal, o Festival das Águas será o momento de celebração de toda a nossa Jornada.

A Borboleta Azul

Planejar a implementAção das Soluções Síntese utilizando uma matriz de projeto inspirada nas etapas da metamorfose da borboleta.

Para ter mais o que celebrar no Festival, vamos primeiro nos colocar em ação para realizar! Nossas Equipes chegaram em Soluções Síntese. E agora? Por onde começar? Que caminhos trilhar?

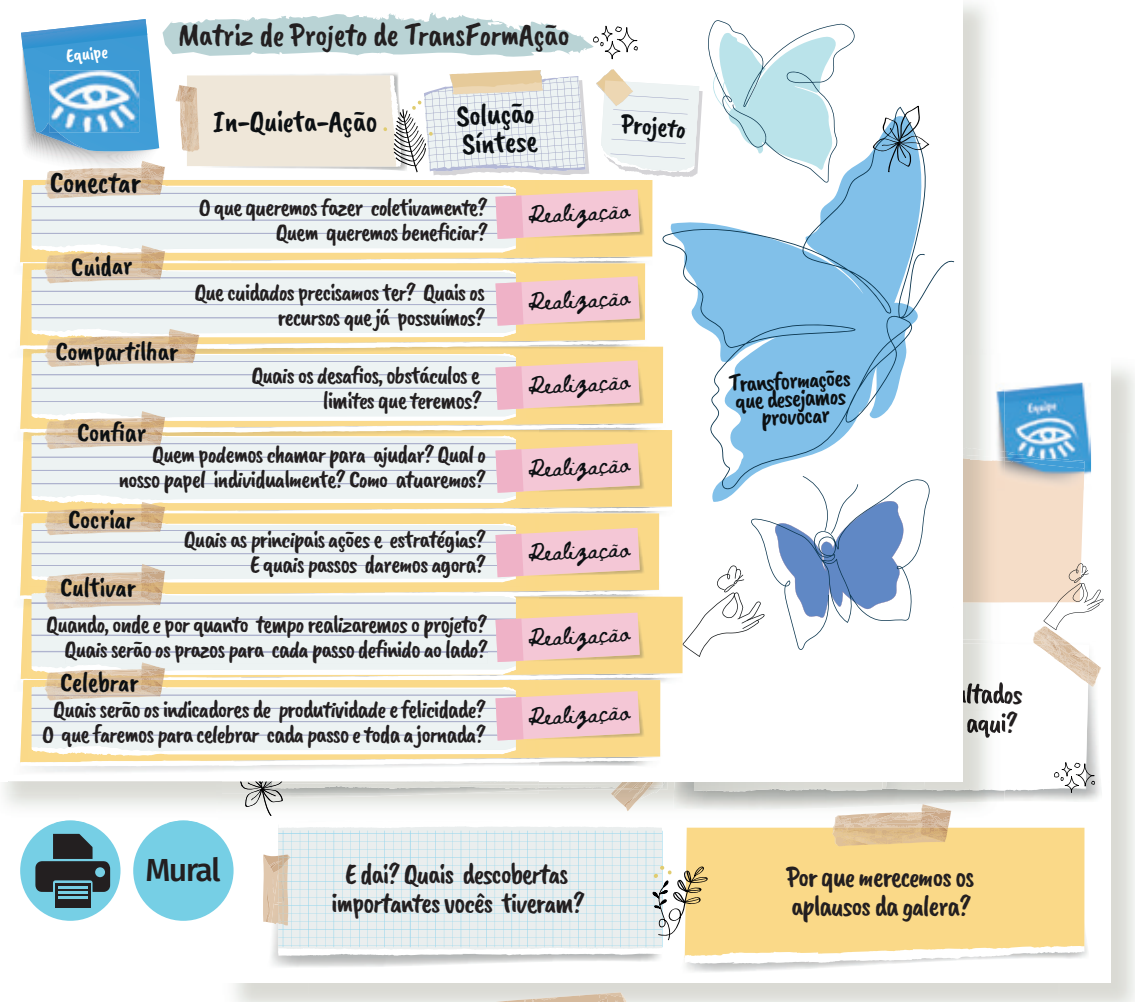
Uma enorme Borboleta Azul cintilante surge parecendo apontar o caminho. Não sabemos como ela poderá nos ajudar, assim como não sabemos como as micro escamas de suas asas refletem apenas a luz azul e não conseguimos enxergar suas outras multicores - um mistério da natureza! Será que ela nos revelará seus segredos?

A Borboleta Azul

Missão 37

25'

Cada Equipe preenche a Matriz da Borboleta Azul com o objetivo de colocar em prática a Solução-Síntese que definiu para a sua Pergunta-Quente. A Equipe do Festival também se junta para planejar esse evento especial e preencher a sua respectiva Matriz.



DICA IMPORTANTE

Planejem o projeto, a realização das ações, a organização e a apresentação de seus resultados, levando em conta o período de 4 semanas, contadas a partir de agora.

Mobilização da rede de apoio

A grande Borboleta Azul levanta voo e uma revoada de borboletas multicoloridas se junta a ela, formando uma rede vibrante e interconectada. Esse é o chamado pra gente ativar as nossas redes de contatos de Vozes-Fontes! Somente unindo a diversidade da nossa rede de apoio será possível encontrar os pedaços que faltam da Cuia da Água dos Sonhos!



Mural

Mobilização da rede de apoio

Mergulhar
Até o próximo encontro

Realizar, na próxima Jogada, uma Feira de Projetos para colher dicas, toques e sugestões para aperfeiçoamento e conclusão de cada Projeto de TransFormAção.
A colaboração de nossa rede de apoio nos fará avançar!
Então, até lá, cada Equipe deverá se organizar para:

- Preparar sua "barraquinha da feira" para expor e apresentar seu projeto e a Matriz da Borboleta da sua Equipe, usando muita criatividade, entusiasmo, carisma, bom humor e inteligência para encantar o público.

- Combinar onde e como anotar as dicas, toques, sugestões, opiniões, elogios... e tudo mais que vier do público.

- Definir quem vai permanecer na "barraquinha" para apresentar o projeto e fazer a colheita das sugestões e quem vai receber as pessoas convidadas. Depois de algum tempo, poderá haver um rodízio, de forma que todas as pessoas que integram a Equipe possam circular pela feira para conhecer outros projetos também.

Mobilização da rede de apoio

- Convidar uma Voz-Fonte com a qual a Equipe mais se afinou para estar presente na Feira de Projetos. Lembrando que a Voz-Fonte é aquela pessoa que tem um grande conhecimento e profunda experiência sobre o tema escolhido e que poderá auxiliar e inspirar na realização do projeto.

- Cuidar das pessoas convidadas, explicando sobre o Jogo, suas expectativas, e comunicando bem o dia, horário, local, formato e objetivos da Feira.

DICA

✓ Se possível, deixem o material previamente montado no local onde a Feira será realizada, restando apenas pequenos retoques, a serem realizados no dia. Usem diferentes materiais, equipamentos e tudo mais que estiver disponível para encantar o público.





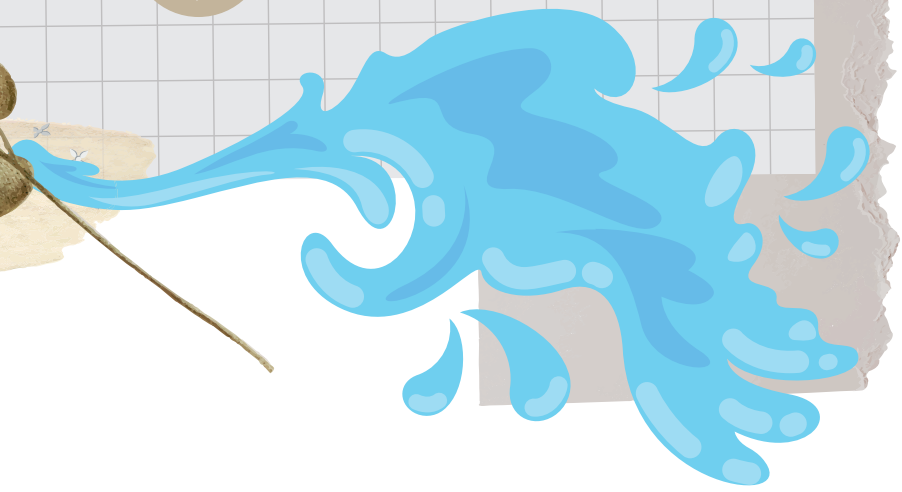
Festival das Águas

Jogada 14

A Feira de Projetos

Cultivar



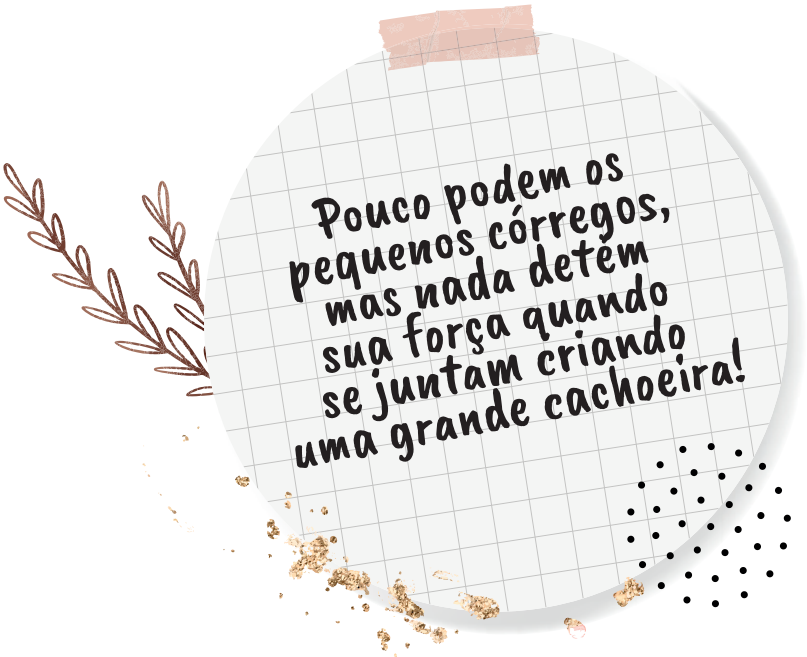


Mural

Corações entrelaçados

Uma antiga lenda conta de um povo que andava com os pés na terra, a cabeça nas estrelas e os corações entrelaçados. Sua sabedoria fez com que recebesse de presente a Cuia da Água dos Sonhos que, quando compartilhada numa cerimônia chamada Akauana, tinha o poder de realizar sonhos para o bem viver de todo o povo e das gerações futuras. Mas, um dia, alguém sonhou sozinho, sem pensar nas consequências. A Cuia se despedaçou junto com os antigos sonhos... seus pedaços foram levados pelas águas, perderam-se no tempo... e aquele mundo esqueceu como era sonhar... Mas, há pouco tempo, foram encontrados fragmentos da Cuia perto da escola e nos chamaram para empreender uma Jornada.

Nossa Missão é encontrar e juntar as peças quebradas, saciando nossa sede de realizar sonhos, cuidar das águas e regenerar a vida na Terra. E hoje esta Jornada nos traz até uma imensa e poderosa cachoeira, onde se juntam diferentes águas e se ouve a voz do Grande Rio:



Vamos conhecer quem está se juntando a nós?

3'

Acolher, agradecer e celebrar a presença das pessoas, especialmente, as Vozes-Fontes, que foram convidadas para a Feira de Projetos!


Pouco podem os
pequenos córregos,
mas nada detém
sua força quando
se juntam criando
uma grande cachoeira!

Mural

O Zumzumzum das Abelhas

Realizar a Feira de Projetos para colher sugestões de aperfeiçoamento e conclusão das ações que pretendemos realizar.

As conversas e as trocas são intensas e se misturam com o zumzumzum das abelhas, que surgem animadas e parecem ter muitas coisas para contar sobre sua sabedoria de cocriar, polinizar e cultivar. Com a nova gente que chega há muito espaço para colaborar! As abelhas nos convidam a compartilhar: "e aí, quais doces dicas de ouro cada projeto pode escutar?"

Missão 38

5'

Cada Equipe deve montar a sua "barraquinha" na sala para expor e apresentar seu projeto e atrair o máximo de sugestões de todo mundo.

Missão 39

20'

Todo mundo pode circular de um modo livre, dinâmico, produtivo e divertido para conhecer cada projeto e oferecer suas melhores dicas, sugestões, ofertas, colaborações e tudo mais. Que tal começar a frase com um "E SE..."?

DICA

Exemplos de "E se...":

- ✓ "E se... eu ajudar vocês com a doação desses materiais que precisam? Meu contato é Fulano de tal, telefone 999123444"
- ✓ "E se... vocês organizarem essa ação junto com o Comitê de Bacia e a associação de moradores do bairro? O contato deles é joao@email.com"
- ✓ "E se... vocês colocarem datas para cada ação que planejaram?"

Tudo pronto? A feira está aberta!!! Vamos lá, Quanto mais sugestões, melhor!

O Zumzumzum das Abelhas

Missão 40

5'

Fim de feira, Turma!!!
Temos um tempinho para escutar algumas vozes das pessoas convidadas a respeito das trocas realizadas durante a Feira. O que mais impressionou vocês?
Quem gostaria de começar?
Muito bem! Quem, em nome da Turma gostaria de agradecer a participação especial das pessoas convidadas que contribuíram para tornar nossos projetos ainda mais DIVER?

Uma revelação na Jornada

As trocas foram intensas e chegou a hora de celebrar! A cachoeira nos convida a nos refrescarmos em suas águas. E quando mergulhamos, os raios de sol refletidos fazem as águas brilharem como ouro. E conseguimos enxergar: mais uma peça da Cuia da Água dos Sonhos foi alcançada!



Opa! Que tal pedirmos para uma das pessoas convidadas colar a nova parte da Cuia da Água dos Sonhos no Mosaico?

Mãos nas Águas

Todas as Equipes partem da cachoeira revigoradas, com a clareza do que precisa ser realizado e com a força das águas energizando nossos corpos. É tempo de TransFormAção, de colocar as mãos nas águas, de ação! Vamos energizar nossos projetos rumo à realização!

Mergulhar 3 semanas

A partir de agora, as Equipes começarão a realizar seus respectivos Projetos de TransFormAção. Hora de incluir as dicas, toques e sugestões recebidas durante a Feira para complementar e aperfeiçoar o projeto de sua Equipe.
Hora da Co-Operação Mãos nas Águas!

- Ativem seus Super Poderes pessoais e coletivos para colocar a melhor energia de vocês na realização das ações de seus projetos!
- Convidem as pessoas da escola, seus familiares, colegas e vizinhança para apoiar a implementação de seus Projetos de TransFormAção pela regeneração das águas.
- Organizem registros, imagens, depoimentos e resultados de cada ação realizada para depois mostrar para todo mundo.

Importante! Cada equipe tem agora 3 semanas para realizar o seu projeto e preparar a exposição dos resultados durante o Festival das Águas. Neste Festival vamos apresentar os projetos já realizados! É hora de agir, cooperar e fazer acontecer. Vamos lá, mãos nas águas!!!





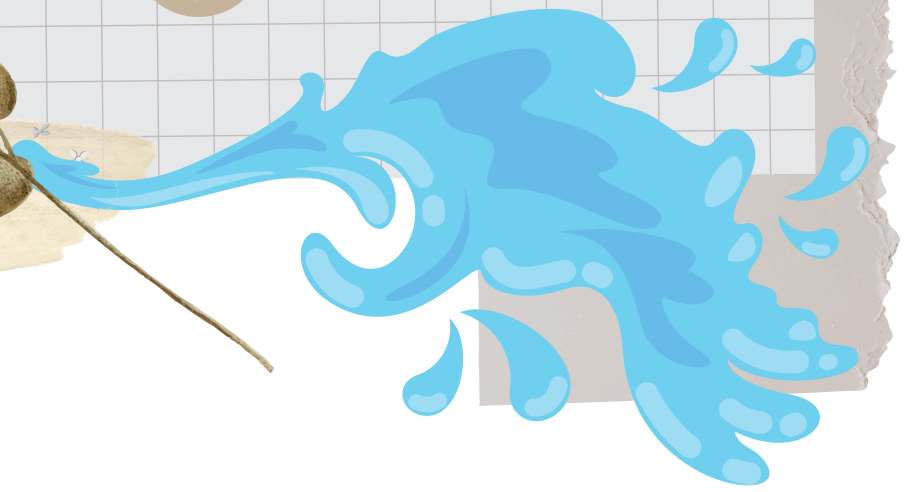
Festival das Águas

Jogada
15

Cooperação Mãos nas Águas

Cultivar





Mural

Firmeza no foco

Revisar os Projetos de TransFormAção para completar a sua realização.

*As águas estão intensas, agitando-se dentro e fora de nós! Alguém se recorda de nossos ancestrais. Diante dos maiores desafios, eles usavam o poder da voz para se reenergizar! Lembramos dos ensinamentos do Grande Rio e da Sábia Samaúma e escutamos uma certeza ecoar: **"Tudo é possível se for possível para todo mundo junto!"** Isso nos dá força para focar no que ainda é preciso organizar.*

Missão 41

35'

Cada Equipe se reúne para completar o seu projeto (isso inclui a Equipe do Festival, também!). Precisamos definir os próximos passos, contatar pessoas, organizar tarefas e tudo mais para realizar as ações planejadas até o dia do Festival (temos mais 2 semanas!).

DICA

- ✓ Vale aproveitar todas as contribuições recebidas lá na Feira de Projetos, durante a Jogada anterior.
- ✓ Que tal rever as ações planejadas, considerando o que está ao alcance da Equipe para colocar em prática? Vale também rever os recursos necessários para obter os resultados pretendidos.



Mural

Mãos nas Águas, em ação

Nossa energia desperta a natureza: as árvores se agitam com o vento e muitos animais vão chegando: mamíferos, aves, peixes, répteis, se integrando numa força como-um disposta a atuar em conjunto!

Uma sensação de força e poder nos impulsiona: estamos muito perto de encontrar a última peça da Cuia da Água dos Sonhos e de celebrar toda a Jornada percorrida! Vamos continuar ativando nossa rede de amizades, vizinhança, familiares e Vozes-Fontes, nossas parcerias para fazer a transformação acontecer!

Mergulhar
Até o próximo encontro

Depois de aprimorar seus projetos, as Equipes devem iniciar e seguir realizando as ações planejadas. Especialmente, a Equipe do Festival tem a Missão de trazer na próxima Jogada uma proposta de organização coletiva do Festival. Nessa proposta devem estar também os pedidos de ajuda e de colaboração para toda a Turma, levando em conta os seguintes pontos, entre outros que quiserem incluir.

Mãos nas Águas, em ação

Pequeno guia para organização coletiva do FESTIVAL DAS ÁGUAS

Lembretes importantes para conhecimento geral:

- Onde será e qual horário.
- Cada Equipe terá até 3 minutos para mostrar um vídeo dos resultados do seu projeto realizado.
- Cada equipe é responsável por convidar Vozes-Fontes: quem esteve com a gente na Jornada e também quem mais queremos chamar.
- Toda a turma cooperando junto, vamos conseguir criar um Festival espetacular!

Organizar pedidos, tarefas e gente para apoiar:

Recepção e apresentação geral:

- Definir e cuidar da sequência de programação geral do evento.
- Garantir acesso às informações para pessoas convidadas (programação geral, local, horários, lista de nomes para autorização de entrada, caso necessário, entre outras).
- Organizar espaços para expor os projetos e seus resultados.
- Preparar a apresentação do Mural da Jornada, contando, de uma forma leve, descontraída, divertida, artística e bem focada, nossa aventura do começo ao fim.

Decoração e energia:

- Decorar o espaço para o Festival, considerando o tema das águas.
- Preparar todos os equipamentos, materiais e recursos necessários à atividade (microfones, caixas de som, telão etc.)
- Que tal fazer uma lista de músicas sobre tema das águas para tocar durante o evento?
- Que tal criar um painel para que as pessoas convidadas interajam escrevendo "Qual seu sonho para as águas?"

Alimentação e harmonia:

- Vamos servir algo para as pessoas presentes? De repente, vale engajar todas as pessoas convidadas para um Lanche Cooperativo: cada pessoa e/ou Equipe leva algo (salgados, doces, frutas, sucos...).
- Que tal conseguir patrocínio para o lanche?
- Coordenar a organização e a limpeza coletiva do espaço após o evento.

Registro e comunicação:

- Fazer fotos e gravar vídeos durante o Festival.
- Filmar as apresentações dos projetos e do Mapa da Jornada.
- Postar nas mídias sociais, utilizando *hashtags* previamente combinadas.





Festival das Águas

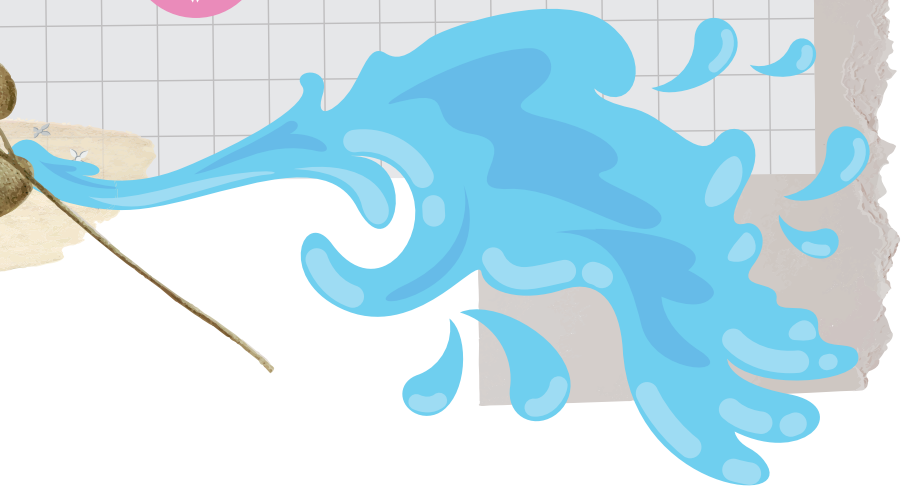
Jogada

16

A Caminho do Festival

Celebrar





Mural

Ahá! Uhu! O Festival é Nosso!

Hoje o foco é unir a Turma toda em um mutirão para preparar o Festival das Águas!



Abrimos os olhos com os primeiros raios de sol do dia. O Grande Rio se faz escutar mais uma vez: muitos peixes começam a saltar, com uma grande festa nas águas! Os muitos animais que se juntaram a nós na véspera ainda estão com a gente. Um a um, começam a se movimentar: observamos e escutamos atentamente seus passos e fluxos, para então notar que parecem se movimentar em uma mesma direção.

Nós também nos entreolhamos para nos reconhecer como parte desse movimento da natureza, de TransFormAção e Regeneração, apreciando a certeza de que seguimos em comum-união.

Há muito o que celebrar com toda a diversidade de acontecimentos, dúvidas, coragem e cooperação que pudemos vivenciar. O que tudo isso ainda pode inspirar? Como vamos reunir quem caminhou com a gente nessa Jornada? O Festival das Águas está para chegar!

DICA

✓ **Até a próxima Jogada as Equipes poderão finalizar a realização de seus Projetos de TransFormAção.**



Mural

Ahá! Uhu! O Festival é Nosso!

Missão 42

10'

Convidamos a Equipe de Organização do Festival para compartilhar informações atualizadas sobre o evento, de acordo com o Pequeno Guia de Organização Coletiva apresentado no Mergulhar da Jogada anterior.

DICA

Equipe de Organização do Festival, é hora de convocar a Turma para colaborar com as tarefas que ainda precisam ser realizadas. Vamos fazer os pedidos necessários para as diferentes tarefas de organização coletiva.

Missão 43

25'

O Festival das Águas tem sua própria equipe de organização, mas é uma Missão que depende de toda a Turma! Então, agora é hora de fazer um mutirão de decisões e preparações coletivas para o Festival! Valendo!

A Força da Natureza

Observamos os animais se movimentando em uma mesma direção, adentrando a floresta por um caminho desconhecido. Juntamo-nos a eles e seguimos confiando na sabedoria da natureza, da qual somos parte, para nos ajudar a concluir nossa Jornada...



A caminho do Festival

Mergulhar
Até o próximo encontro





Até a próxima Jogada, cada Equipe e toda a Turma precisam finalizar a realização de todos os projetos e ajudar na preparação das tarefas coletivas necessárias para a realização do Festival. Lembrando também:

Lista de checagem de tarefas das Equipes de Projetos:

- Gravar um vídeo (até 3 minutos) apresentando a **Pergunta Quente**, a **Solução Síntese**, as ações que realizaram, os resultados alcançados para cuidar e regenerar as águas da comunidade, suas conclusões e aprendizados.

- **Preparar materiais e outros recursos que desejam utilizar para complementar suas apresentações (fotos, cartazes etc.). Vejam entre as Equipes quais recursos poderão ser compartilhados (ex.: computador, projetor, caixa de som etc.) para minimizar o desperdício de tempo, energia e... consumo de água.**

- Combinar **o engajamento e a participação** de cada pessoa da Equipe na preparação e na apresentação.

- **Convidar a galera: Vozes-Fontes, Comitê de Bacias, gente da escola, familiares, amizades e vizinhança. Ah! É bom combinar com a Equipe de Organização do Festival a quantidade de pessoas que cada Equipe poderá convidar, tá?**

- Fornecer para a Equipe de Organização do Festival todas as informações necessárias para a **boa apresentação do projeto** e excelente realização do Festival.

A caminho do Festival

Lista de checagem de tarefas da Equipe de Organização do Festival.

- Preparar a apresentação criativa e artística do **Mural da Jornada**, contendo tudo o que produzimos em cada Jogada (mapas e informações sobre a bacia hidrográfica, Bandeiras das Equipes, Sonho Coletivo, Grandes Temas, Perguntas Quentes, AguaTeca, Soluções Síntese, Projetos de TransFormAção, Recuperação da Cuia da Água dos Sonhos...) e tudo mais que desejarem.

- **Manter comunicação com as Equipes e com a direção da escola para garantir que tenham as informações necessárias para o Festival ser um sucesso!**

- Verificar se todas as tarefas indicadas no **Pequeno Guia de Organização Coletiva** estão sendo realizadas.

- **Preparar-se bem para lidar com os imprevistos, ativando a colaboração de toda a Turma.**

Vamos lá!! Cada pessoa fazendo a sua parte e colaborando para fazer o que só em comum-unidade podemos fazer: ***O Festival das Águas!!!***





Festival das Águas

Jogada

17

Chegada ao Nosso destino

Celebrar





Mural

A revelação final

Fizemos uma longa Jornada até agora, reconhecendo a sabedoria de nossos ancestrais, ouvindo as vozes das águas e seguindo os caminhos de aprendizagem e cooperação. Nos aventuramos a fluir com os pés na terra, a cabeça nas estrelas e os corações entrelaçados. E essa caminhada nos trouxe até aqui: o último grande corpo d'água antes do mar. Um lugar aberto e de conexão, onde todos os seres se reúnem em círculo para se reconhecer e para celebrar!

No centro desse círculo, rodeado pelas águas, uma grande pedra; no alto dessa pedra, um arco ancestral. Um raio de sol brilha, atravessando o arco, e esse feixe de luz dourada ilumina o último pedaço da Cuia da Água dos Sonhos, aqui, ao alcance das nossas mãos!

É hora de comemorar! Finalmente vamos restaurar a Cuia da Água dos Sonhos! Quem dela beber terá o poder de realizar todo e qualquer sonho. Pequenos, grandes, até mesmo aqueles que parecem impossíveis. Nos lembramos do porquê essa Cuia se perdeu nos tempos e nos comprometemos a usar o seu poder apenas para contribuir para o bem-viver de cada pessoa e de toda a comunidade, como na antiga cerimônia Akauana. Nossa responsabilidade é cuidar para que estes sonhos melhorem a vida das atuais e futuras gerações.



Convidamos uma pessoa de cada Equipe para, em conjunto, colar o último pedaço da Cuia da Água dos Sonhos!

A Comum-Unidade das Águas

Realizar o Festival das Águas reunindo toda a Comum-Unidade das Águas presente.

É hora de celebrar a Jornada! Diferentes águas vão se juntar, unindo diferentes vozes como em uma orquestra espetacular. Ventos vão levar essa informação para todos os cantos e em todas as direções. Eles nos chamam a espalhar as boas novas dessa Jornada de cooperação, em que resgatamos a integridade da Cuia da Água dos Sonhos, regeneramos nosso poder de sonhar e realizar em comum-unidade!

Boas-vindas a vocês, esse é o nosso Festival das Águas!

Missão 44

Agora e nos próximos dias vamos espalhar as boas memórias da Jornada e do Festival das Águas nas redes sociais e em tudo que é (en)canto da cidade e do mundo, marcando cada postagem com: #akauana #aguateca #AÁguaÉumaSó e @anagovbr

Quanto mais gente se inspirar com o que realizamos, mais o cuidado com as águas vai se multiplicar!

Missão 45

40'

Convidamos a Equipe de Organização dos Festival das Águas para dar as boas-vindas a toda comunidade presente e iniciar o evento de acordo com a programação combinada!

DICA

✓ **Divirtam-se muito!!!**



Mural





Festival das Águas

Jogada
18

A Celebração da Jornada das Águas

Celebrar





Mural

Tempo de contemplar

E aí, valeu a pena?
Revisitar toda a experiência, apreciar os aprendizados e celebrar nossas descobertas pessoais e coletivas, que colaboraram para melhorar o cuidado com as águas e vitalizar sua regeneração em nossas comunidades.

Vivemos uma Jornada e tanto! Um oceano de encontros, um mar de sensações. Nesse caminho apreciamos histórias, tivemos incríveis experiências, acessamos conhecimentos fantásticos, encontramos seres com muita sabedoria, causamos transformações, chegamos mais perto da gente mesmo e fortalecemos nossa Turma. Vivemos uma grande aventura contemplando o céu, o movimento das nuvens, o sol e os ventos... descobrimos que para além de qualquer lógica, a vida é guiada por uma misteriosa e poderosa MeteoroLógica!

Missão 46

20'

Superamos tantos desafios, realizamos inúmeras missões e produzimos muita cooperação para recuperar a Cuia da Água dos Sonhos. Chegou a hora de nos reunirmos em grupos de 4 ou 5 pessoas, de Equipes diferentes. Em um cartaz, vamos fazer a Avaliação Meteorológica, respondendo às perguntas apresentadas em cada um dos seis "climas".

DICA

Usem palavras, desenhos, imagens, cores e formas para imprimirem nessa avaliação suas opiniões, sem limites para... mergulhar fundo nas ideias!

Tempo de Contemplar



Avaliação Meteorológica



A partilha

A Cuia da Água dos Sonhos foi finalmente regenerada, mas sabemos que ela não nos pertence. Ela deve retornar à Caverna dos Ancestrais. Assim, todas as pessoas que estiverem dispostas a compartilhar suas águas e sonhar juntas poderão viver e sentir o que estamos experimentando agora: a força de realizar um Sonho Como-Um!

No interior da Caverna nos reunimos, assim como faziam os povos ancestrais, em um Fogo do Conselho. Nos sentamos em círculo, junto a uma fogueira, que ilumina o ambiente, com nossa escuta bem ativa e nossa fala serena. Chegou a hora de compartilharmos a história desta nossa Jornada, que será passada de geração em geração.



A Partilha

Missão 47

10'

Reúnam-se em um grande círculo ao redor da Cuia da Água dos Sonhos e compartilhem os destaques registrados em cada "clima" da Avaliação Meteorológica e suas conclusões.

Celebrar a Água Presente entre nós

Celebrar com muita união e empolgação a nossa última Missão que, ao mesmo tempo, marca o fim desta Jornada e o começo de nossos próximos passos para seguirmos cuidando das águas ao nosso redor.



Parabéns a toda a Turma e a cada participante dessa aventura! Depois de enfrentar muitos desafios e percorrer muitos caminhos, finalmente pudemos beber da água da Cuia e relembrar como é caminhar com os pés na terra, com a cabeça nas estrelas e com os corações entrelaçados, como uma só Comum-Unidade da Vida.

Celebrar a Água Presente entre nós

Missão 48

10'

Aproveitando que todo mundo está em volta da Cuia, vamos realizar uma Roda de Apreciação:

- Utilizando o bastão da fala, uma pessoa por vez faz uma apreciação, dá um elogio para a Turma, reconhecendo nela alguma qualidade que foi muito importante para conseguirmos completar a Jornada. Por exemplo: "Eu aprecio a nossa Turma por sua enorme força de vontade em realizar as Missões".
- Em seguida, a pessoa que falou passa o Bastão da Fala para outra pessoa que também queira se manifestar, que agradece e segue apreciando outra qualidade da Turma.
- Sigam assim, até que pelo menos 5 ou 6 vozes diferentes tenham sido ouvidas.
- Para finalizar, juntem-se, façam uma pose super DIVER, expressando os Super Poderes presentes na Turma... e fotografem-se!!!

[2]O bastão da fala é um objeto usado por alguns povos originários em suas reuniões, garantindo o direito de fala e de escuta a quem quiser se manifestar. Esse bastão nos ajuda a respeitar uma boa comunicação: quem está com o ele exerce o seu direito de falar, enquanto o restante das pessoas no círculo exerce o direito de escutar.

Celebrar a Água Presente entre nós

Opa, opa, opa!!! Esperem aí... Lembra do compromisso revelado no Sonho?

"Ao nascer, eu me comprometo a deixar as águas na Terra melhores do que eu encontrei".

Então, vamos agora, sem demora, deixar a sala e tudo que está nela melhor do que encontramos? Bora lá, mutirão para arrumação geral começando em 3 ... 2 ... 1... valendo!

Assim, demonstramos, com nosso exemplo, a importância de cuidar de todo o meio ambiente para regenerar, passo a passo, a vida na Terra. Agora, sem bloqueios, sem limites e sem amarras, seguimos adiante como Guardiães das Águas e da vida no planeta!

Ah! Escutem esse último chamado: nos próximos dias visitem uma nascente, um lago, um rio ou o mar... para lá relaxar e agradecer pela aventura de conexão com as águas, que seguirão fluindo entre nós!



Referências

BRASIL. Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico. **Conjuntura dos recursos hídricos no Brasil 2020:** informe anual. Brasília: ANA, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular:** educação é a base. Brasília: MEC/Consed/Undime. 2018. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/

BROTTO, Fábio Otuzi e Comum-Unidade de Co-autorias. **Pedagogia da Cooperação:** por um mundo onde todas as pessoas possam VenSer. Rio de Janeiro: Bambual Editora, 2020.

EUGÊNIO, Thiago. **Aula em jogo:** descomplicando a gamificação para educadores. São Paulo: Évora, 2020.

Materiais para imprimir

Os materiais de apoio às jogadas estão disponíveis em formato digital no repositório de objetos educacionais (biblioteca virtual) da ANA, na pasta do jogo pedagógico Akauana. Esses materiais são apresentados em diferentes formatos e tamanhos e precisarão ser impressos para compor o mural.

O link para pesquisar:
https://biblioteca.ana.gov.br/sophia_web/

ISBN 978-65881014O-7

unesco

ANA
AGÊNCIA NACIONAL DE ÁGUAS E SANEAMENTO BÁSICO

MINISTÉRIO DO
MEIO AMBIENTE E
MUDANÇA DO CLIMA

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO