

OPERAÇÃO: SEGURANÇA EM JOGO! NESTE JOGO O VÍRUS NÃO ENTRA!



7ª SEMANA DA

CIÊNCIA E
TECNOLOGIA

EMEF Emilio Vetter

Arthur Camargo Gonçalves¹; Arthur Longo da Cruz²;

João V. R. Gomes de Freitas³; Larissa Flores⁴

Samila Weber; Djenifer Luz¹

Samila.weber@smec.campobom.rs.gov.br



1 Problema de pesquisa

Quais estratégias podemos utilizar para participar de jogos coletivos, reduzindo os riscos de contágio pelo coronavírus?

Palavras-chave: jogos, coronavírus, brincadeiras.

2 Hipóteses

- Não poder jogar mais nenhum jogo até a pandemia acabar.
- O vírus fica muito tempo nas peças dos jogos.
- Se jogarmos juntos vamos nos contaminar com o coronavírus.

3 Justificativa

Normalmente, momentos com jogos de tabuleiro, cartas e brincadeiras são desenvolvidos na escola e, aos poucos, as crianças trocam informações apresentando novos jogos uns para os outros. No entanto, com as aulas remotas, este contato foi reduzido e, se observou a falta de repertório tanto para as famílias como para as próprias crianças.

Diante disso, a turma 21/2021 começou a falar e pesquisar mais sobre jogos e brincadeiras. Porém, com o retorno das aulas presenciais, uma parte do problema estaria resolvido, pois haveria novamente a troca de experiências, interações sociais e construção de conhecimentos de forma coletiva.

No entanto, o Plano de Contingência aprovado pelo COE Municipal, não permite interações e trocas de objetos como antes. Percebeu-se, então, a necessidade de professoras e estudantes encontrarem novas formas de organizar brincadeiras e jogos, principalmente, as que envolvem cartas e tabuleiro, mantendo os cuidados necessários durante o uso. (MEIRA, 2003) Assim, surgiu o projeto "Operação: segurança em jogo! Neste jogo o vírus não entra."

4 Objetivo do projeto

Pesquisar e pensar formas de participar de jogos coletivos de forma que não coloque em risco a saúde dos jogadores.

Figura 1 – Criando estratégias para diferentes jogos.



Fonte: Acervo das autoras (2021).

5 Procedimentos usados

O projeto "Operação: segurança em jogo! Neste jogo o vírus não entra!", foi desenvolvido a partir de pesquisas bibliográficas e análise de dados por meio do experimento científico. (PRODANOV; FREITAS, 2013)

No primeiro momento, foi criada uma lista com os jogos e brincadeiras favoritos das crianças que elas gostariam de participar ou aprender, caso não soubessem.

Denominado "Coronabrilhos", o primeiro experimento realizado, cada aluno recebeu uma pequena quantidade de purpurina de determinada cor que, neste caso, representava o vírus. Depois disso, iniciaram partidas de jogos diversos e atividade em folha de papel, com o objetivo de perceber onde apareceriam os brilhos das diferentes cores.

Na internet buscaram a informação das formas de contágio e do tempo de permanência do vírus (FIOCRUZ) em recursos utilizados em jogos como papel e plástico.

Por fim, buscando solucionar o problema da pesquisa, elaborou-se estratégias em grande grupo. Enquanto representantes realizavam as partidas dos jogos selecionados, os demais observavam em que momento havia contato direto e a partir desta informação criaram formas de adaptar cada jogo/brincadeira conforme necessário.

Figura 2 – Experimento "Coronabrilhos".



Fonte: Acervos das autoras (2021).

6 Observações / dados / resultados;

Percebeu-se que, o vírus fica depositado em superfícies e passa pelo contato direto, pois o brilho que estava nas mãos passou para as cartas, para a mesa e se espalhou por onde foram tocando.

A turma aprendeu que o coronavírus sobrevive em superfícies de papel por até 24 horas e, em plástico, por até 72 horas.

Foram elaboradas, pelo grande grupo, maneiras de jogar com mais segurança os jogos selecionados por eles.

Soluções encontradas:

- Jogo de trilha pode facilmente ser jogado de forma duplicada em que, cada aluno possui uma trilha, um dado e pinos de todos os jogadores.

Ao passo, que o jogo acontece cada jogador marca o "caminho" de todos na sua trilha.

- Jogo de baralho como sabonete ou que seguem este perfil, pode ser jogado de forma espelhada com descarte individual de cartas.

Figura 3 – Jogando UNO, com novas regras.



Fonte: Acervo das autoras (2021).

- Jogo de cartas colecionáveis como Pokémon e Trunfo: Cada jogador fica com suas cartas e desafia o oponente. No lugar de o jogador vencedor da rodada pegar a carta do oponente, é marcado em uma tabela os pontos. Assim, ao final, ganha quem tiver mais pontos, ou seja, ganhar mais rodadas.
- Jogo de tabuleiro (Damas, Xadrez, Borboleta...) O jogo corre normalmente, a mudança ocorre quando uma peça é retirada. Normalmente o oponente tira a peça do outro jogador. Neste novo formato, o próprio jogador é responsável por tirar a sua peça "comida" pelo outro.

7 Conclusões / aplicações.

Com o projeto, as crianças puderam construir, criar e formular formas de aproveitar o maior número possível de jogos coletivos com segurança. Apesar de concluir que alguns jogos ainda não são seguros neste cenário, ainda assim, abriu-se possibilidades para seguirem se divertindo e aprendendo com os jogos coletivos.

8 Referências

ANDRADE, L. C. de; LIMA, I. N. de.; ALMEIDA, M. O. (2020). Agon, Alea, Mimicry e Ilinx Na Escola? O Ensino Do Jogo Na Educação Física A Partir Da Sistematização De Roger Caillois. **Corpoconsciência**, 24(2), 91-102. Disponível em: <<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10508>>.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – Ciências da Natureza**. Acesso em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>> . Acesso em: 20 de jun. de 2021.

Fundação Oswaldo Cruz. **Quanto tempo o coronavírus permanece ativo em diferentes superfícies?** Disponível em: <<https://portal.fiocruz.br/pergunta/quanto-tempo-o-coronavirus-permanece-ativo-em-diferentes-superficies>> . Acesso em: 08 de jun. de 2021.

MEIRA, Ana Marta. **Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea**. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/psoc/a/fZsqCqdWF6HRgsKqtvBDD5d/?lang=pt>> . Acesso em: 20 de jun. de 2021.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: <<https://www.feevale.br/cultura/editora-feevale/metodologia-do-trabalho-cientifico---2-edicao>> . Acesso em: 18 de jun. de 2021.