

## ATIVIDADES “HANDS-ON” PARA AS ESCOLAS BAIXO CARBONO

### JOGO “CINCO EM LINHA”

#### **Público-Alvo**

Apoiar os alunos do ensino básico no estudo sobre práticas sustentáveis.

#### **Requisitos de tempo**

Aproximadamente 30 minutos

#### **Materiais**

- Folhas A4
- Plastificadora
- Papel acetato para plastificar
- Caneta mágica (que escreve e apaga em plástico)
- Impressora

Nota: esta atividade pressupõe a impressão de um conjunto de imagens, que poderão variar em função das temáticas que o professor considerar que necessitam de ser mais trabalhadas em contexto de sala de aula. Sugere-se a impressão de imagens ligadas à produção e consumo sustentáveis (compras, transportes, resíduos, ..).

#### **Questões**

O desenvolvimento sustentável pressupõe a existência de ações sustentáveis. Com o objetivo de estar atento às práticas sustentáveis e menos sustentáveis que nos rodeiam, o jogo poderá responder a um conjunto muito vasto e diversificado de questões.

Neste sentido, sugere-se perguntar aos alunos (a título de exemplo) as seguintes questões:

- Os recursos são infinitos? Explica porquê.
- As pequenas ações no nosso dia-a-dia contribuem mesmo para fazer a diferença?
- Não temos tempo para pensar a melhor forma de usarmos o tempo. Simplesmente usamo-lo. Como aproveitar melhor este recurso (finito) para tornar o nosso dia-a-dia mais sustentável?

#### **Realizar a atividade**

Solicite que os alunos criem uma lista de atitudes sustentáveis que podem ser adotadas no seu dia-a-dia, não só na escola e no caminho para a escola, mas também em casa. Questione porque se tratam de atitudes sustentáveis. Explique o que é uma economia de baixo carbono e que alguns países já têm vindo a encetar esforços no sentido de elaborar e implementar estratégias de desenvolvimento de baixo carbono.

Discuta com os alunos a importância de alterarmos os comportamentos do quotidiano, as suas repercussões e consequências.

#### **Atividade “Cinco em Linha”**

Numa folha A4 são dispostas, logo no início do jogo, um conjunto de 25 cartas. As cartas devem formar um quadrado 5x5 (5 na horizontal e 5 na vertical).

As cartas possuem desenhos que representam objetos e ações do dia-a-dia. A carta do centro da folha tem um ponto de exclamação, que representa uma “carta livre”, que poderá corresponder a outro objeto/ação encontrado.

O objetivo do jogo é encontrar 5 objetos/ações dispostos numa linha contínua, na vertical, horizontal ou diagonal.

O primeiro jogador a encontrar as cinco cartas numa destas três posições, grita “bingo” e ganha o jogo. Se todas as imagens já foram encontradas e nenhum jogador satisfaz a condição anterior de vitória, o jogo termina em empate.

#### **Objetivos de aprendizagem**

Chamar a atenção, alertar, motivar para a observação de práticas sustentáveis.

Nota: a este jogo está inerente um conjunto muito vasto de conteúdos. Pode, por isso, ser enquadrado em diferentes disciplinas.

#### **Integração Curricular**

**Ciências Naturais** - Consciência ambiental

#### **Competências**

Questionar, observar, prever, investigar e analisar.  
Promoção da cidadania ativa.

**Objectivo ClimACT** - Sensibilização ambiental e alterações climáticas

#### **Vocabulário**

Alterações climáticas, baixo carbono, recursos e sustentabilidade

#### **Fonte:**

<https://climatekids.nasa.gov/bingo/>