

Carla Moreira Graça Mello
Adilson Pereira
Denise Celeste Godoy de Andrade Rodrigues



Carla Moreira Graça Mello
Adilson Pereira
Denise Celeste Godoy de Andrade Rodrigues

Manual do Jogo
Zelo



Volta Redonda

2020

Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA

Produto do Mestrado em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente

Ilustrador: Dannilo Marcos Borges

FICHA CATALOGRÁFICA

Bibliotecária: Alice Tacão Wagner - CRB 7/RJ 4316

M527m Mello, Carla Moreira Graça.

Manual do jogo Zelo. / Carla Moreira Graça Mello; Adilson Pereira;
Denise Celeste Godoy de Andrade Rodrigues. - Volta Redonda:
UniFOA, 2020. 24 p. Il.

Produto (Mestrado) – UniFOA / Mestrado Profissional em Ensino em
Ciências da Saúde e do Meio Ambiente, 2020.

1. Ciências da saúde - produto. 2. Educação ambiental – ética -
jogo. I. Centro Universitário de Volta Redonda. II. Título.

CDD – 610

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
1.1. OBJETIVO	6
2. JOGO ZELO	7
2.1. LOGOMARCA DO JOGO	8
2.2. COMPONENTES DO JOGO	8
3. DESENVOLVIMENTO DO JOGO	12
3.1. OBJETIVO DO JOGO	12
3.2. REGRAS DO JOGO	12
4. A HISTÓRIA DO ZELO	15
5. FRASES DO BAÚ DO ZELO	17
6. MISSÕES DO JOGO	19
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	22

LISTA DE FIGURAS

<i>Figura 1 - Tabuleiro do Jogo Zelo</i>	7
<i>Figura 2 - Vestimentas do Jogo Zelo</i>	7
<i>Figura 3 - Logomarca desenvolvida para o Jogo</i>	8
<i>Figura 4 - Bonecos do Zelo confeccionados em tecido em dois tamanhos diferentes</i>	10
<i>Figura 5 - Baú com frases filosóficas do jogo</i>	10
<i>Figura 6 - Dado do jogo Zelo</i>	11
<i>Figura 7 - Diário do jogo Zelo</i>	11
<i>Figura 8 - Desenho do personagem Zelo</i>	12

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Objetos que compõe o Jogo Zelo e respectivas descrições	9
Quadro 2: Missões do Jogo Zelo - Trilha do Cuidado Consigo mesmo	19
Quadro 3: Missões do Jogo Zelo - Trilha do Cuidado com os Outros	20
Quadro 4: Missões do Jogo Zelo - Trilha do Cuidado com o Planeta	21

APRESENTAÇÃO

O Jogo cooperativo **Zelo** foi desenvolvido como produto de ensino no Programa de Mestrado em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente (MECSMA) do Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA). Nesse manual são apresentados os componentes do jogo e suas regras.

A base teórica utilizada no jogo é a Ecosofia de Felix Guattari (1930-1992), mais precisamente, os conceitos relacionados às três ecologias: pessoal, social e ambiental. A base teórica do jogo cooperativo está fundamentada na Teoria na Aprendizagem Significativa de Ausubel.

O processo de criação do jogo foi realizado pela metodologia do Design Thinking (BROWN, 2010). Esta metodologia é composta por três etapas primordiais: inspiração; idealização e implementação. Na etapa de inspiração se faz a imersão preliminar, a imersão em profundidade e idealização. Na imersão preliminar foram desenvolvidas pesquisas para compreender mais o tema. Em seguida realizou-se a imersão em profundidade, entendida como o momento de mergulhar a fundo no contexto e entender como as pessoas falam, agem, pensam e sentem.

A parte gráfica do jogo foi desenvolvida em conjunto com o graduando do curso de Design do UniFOA, Dannilo Marcos Borges da Costa, bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Inovação Tecnológica - PIBITI/UniFOA (Projeto - Educação Ambiental Crítica e a ética do Cuidado - desenvolvimento de material didático).

Os autores esperam que essa proposta pedagógica, fundamentada sob a forma do Jogo Cooperativo Zelo, possa provocar reflexões sobre hábitos e atitudes na perspectiva da Ecosofia, contribuindo para o desenvolvimento da consciência ético-ecológica.

1. INTRODUÇÃO

O jogo cooperativo Zelo integra ética do cuidado e sustentabilidade entrelaçando os três níveis ecológicos da ecosofia de Félix Guattari: pessoal, social e ambiental. A compreensão da ética ecológica é potencializada por intermédio da personificação do cuidado através do personagem "Zelo" e do exercício de hábitos ecológicos práticos de zelo: consigo mesmo, com os outros e com o planeta.

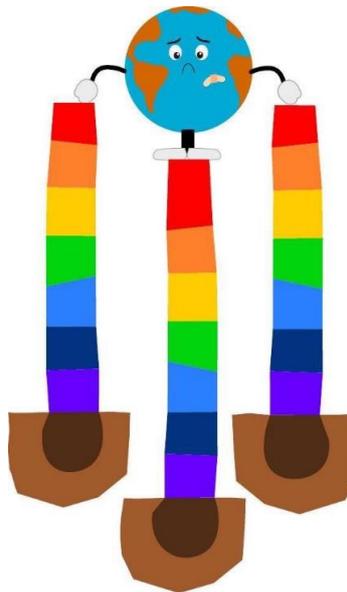
1.1. OBJETIVO

Contribuir para a efetividade da educação ambiental favorecendo a apreensão de uma ética do cuidado que repercuta em mudanças de hábitos nos discentes e que integrem mudanças comportamentais de natureza: pessoal, com os outros e com o planeta.

2. JOGO ZELO

Trata-se de um jogo de cooperativo, tendo como público-alvo crianças de 7 a 11 anos de idade. O tabuleiro do jogo (figura 1) tem forma de um tapete, onde crianças vestidas do personagem Zelo (figura 2) se locomovem nas casas do jogo.

Figura 1 - Tabuleiro do Jogo Zelo



Fonte: Costa, Mello e Rodrigues (2019)

Na figura 2 encontra-se uma foto da vestimenta que os jogadores utilizam durante o jogo.

Figura 2 - Vestimentas do Jogo Zelo



Fonte: Autores (2019)

A vestimenta é composta de: um macacão, uma peruca e uma camisa branca com tiras coloridas em feltro, que são fixadas às mangas com velcro.

2.1. LOGOMARCA DO JOGO

A logomarca do jogo Zelo (Figura 3) teve como base os 5R's da sustentabilidade, representados pela forma circular da logo, que ilustra o movimento cíclico do consumo e do gerenciamento do lixo, composto pelas cores azul e verde em dois tons, que trazem a ideia da natureza envolvida pelo círculo.

Figura 3 - Logomarca desenvolvida para o Jogo



Fonte: Costa, Mello e Rodrigues (2019)

A parte tipográfica da logo é composta por uma fonte bem adornada, causando o efeito lúdico, que é adequado para o público alvo do produto. A ilustração da folha remete ao personagem do jogo Zelo estabelecendo um vínculo no imaginário criativo. O conjunto destes fatores geraram a arte como via de comunicação do objetivo do produto, que é de Educação Ambiental por uma ética do cuidado.

2.2. COMPONENTES DO JOGO

Os componentes do jogo com a respectiva descrição são mostrados no Quadro 1.

Quadro 1 - Objetos que compõem o Jogo Zelo e respectivas descrições

Objeto e quantidade	Medidas	Material	Função
1 Tabuleiro	3,67m x 2,24m	Lona	Trilha do jogo, que é usada como um tapete para os jogadores andarem durante o jogo
1 boneco do Zelo	1,20 m de altura	Tecidos diversos	Premiação ao final do jogo
1 Placar	2,60m x 1,52m	Brim e feltro	Trilha do jogo em tamanho menor para marcação da pontuação de cada equipe
3 bonecos pequenos do Zelos	30 cm de altura	Tecidos diversos	Boneco em tamanho reduzido tamanho menor para marcação da pontuação de cada equipe
1 Baú com frases filosóficas	6 cm de altura 10 cm de largura 20 cm de comprimento	Papel	Frases utilizadas para reflexão em algumas das etapas do jogo
1 Dado	Cubo com arestas de 18 cm	Brim e feltro	Avaliação da missão
1 Diário por jogador	Folha tamanho A4	Papel e papelão	Diário de bordo para registro individual de cada jogador
1 Manual	Folha tamanho A4	Papel	Instruções do Jogo
1 História	Folha tamanho A4	Papel	Sensibilização inicial para o jogo
3 Vestimentas	Tamanho 12 anos	Tecidos	Representação do personagem, que o jogador veste no dia do jogo

O personagem do jogo foi confeccionado em tecido, em 2 tamanhos diferentes. O boneco maior tem 120 cm de altura e o menor 30 cm de altura (Figura 4).

Figura 4 - Bonecos do Zelo confeccionados em tecido em dois tamanhos diferentes



Fonte: Autores (2019)

O jogo possui um placar semelhante ao tabuleiro, impresso em tamanho menor, onde são utilizados bonecos em miniatura do Zelo para marcar o avanço das equipes ao longo do jogo.

As imagens do baú de frases, do dado, do diário de bordo e do manual do jogo são mostradas, respectivamente, nas figuras 5, 6 e 7.

Figura 5 - Baú com frases filosóficas do jogo



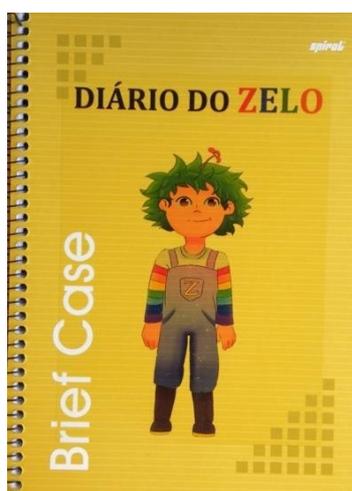
Fonte: Autores (2019)

Figura 6 - Dado do jogo Zelo



Fonte: Autores (2019)

Figura 7 - Diário do jogo Zelo



Fonte: Autores (2019)

3. DESENVOLVIMENTO DO JOGO

3.1. OBJETIVO DO JOGO

O jogo tem por objetivo resgatar o personagem Zelo (figura 8) das três cavernas do esquecimento, devolvendo suas cores através da realização de missões relacionadas as três ecologias: pessoal, social e ambiental, nas trilhas do arco-íris, levando-o de volta para o planeta terra.

Figura 8 - Desenho do personagem Zelo



Fonte: Costa, Mello e Rodrigues (2019)

3.2. REGRAS DO JOGO

O jogo cooperativo Zelo é um convite para resgatar o personagem da caverna do esquecimento, curando-o para que volte a ser colorido e para espalhar-se por todo o planeta. O jogo acontece em fases, descritas a seguir.



Fase 1:

O grupo de jogadores é reunido e assiste o vídeo da carta da Terra. Em seguida, faz-se um debate sobre educação ambiental, ou seja, sobre o

cuidado de si, do outro e do planeta. Em seguida, apresenta-se o Jogo Zelo aos jogadores, conta-se a história do personagem e convida-se todos os convidados para participarem da missão de resgatar o Zelo da caverna do esquecimento, colorindo-o e levando-o de volta para o planeta Terra.



Fase 2:

As fases 2 e 3 são semanais cíclicas.

Nesta fase, toda semana, cada equipe recebe uma missão da sua trilha, que está descrita neste manual. Ao longo da semana, a missão deve ser realizada diariamente e cada tarefa deve ser registrada em uma página do Diário do Zelo.



Fase 3: Avaliação da missão

Na semana seguinte, ocorre a avaliação do cumprimento da primeira missão. São utilizados três parâmetros de avaliação: as análises do facilitador em conjunto com o docente, os depoimentos do grupo e o resultado do dado, conforme descrito:

O dado possui três resultados possíveis: face arco-íris (missão cumprida), face branca ou preta (a missão não foi concretizada), devendo a tarefa ser realizada novamente, representando que o Zelo continua sem a cor da casa, ou a face do coração (reflita sobre a missão). Caso o dado caia nesta última face, deve ser retirada do baú uma frase da sabedoria (as frases se encontram neste manual) e escrita uma reflexão no diário do Zelo. Neste caso, a missão deverá ser repetida, aprimorando a estratégia de execução através da reflexão sugerida pela frase.

Caso tenha sido cumprida adequadamente, o grupo recebe a cor da casa correspondente à missão cumprida. Cada cor conquistada representará mais um passo na trilha de resgate do Zelo da caverna do

esquecimento, aproximando-o de seu verdadeiro LAR, o planeta Terra. As tarjas com a cor da missão cumprida são, então, fixadas às mangas das camisas da vestimenta e dos bonecos.

O mesmo acontece da segunda à sétima missão, entretanto as tarefas são cumulativas, ou seja, na sétima é proposto um grande desafio, o de executar as sete tarefas durante a última semana.



Fase final:

Nesta fase os alunos são convidados a compartilhar, da forma que definirem, o que aprenderam na escola através de cartazes, vídeos, dramatizações e palestras. Caso consigam vencer todas etapas coletivamente, o prêmio é o Mascote Zelo, o boneco de pano maior, que passa a pertencer à escola.

4. A HISTÓRIA DO ZELO

Antes de dar início ao jogo, a história do Zelo é contada para sensibilizar os jogadores. O texto encontra-se reproduzido abaixo.

Conta a lenda que Zelo era um ser muito especial e carinhoso, que morava em todos os pedacinhos

do planeta. Ele surgia nos lares quando a mamãe colhia o milho fresquinho natural, sem remédio algum, para fazer aquela broa cheirosa e saborosa e servir com muito carinho para toda a família.

Nesta época, os alimentos eram feitos em casa e não existiam tantos pacotinhos de comidas compradas prontas e cheias de conservantes artificiais.

Zelo também estava presente quando um colega oferecia ajuda para o outro nos estudos e brincava de professor particular, ensinando de forma muito divertida as matérias da escola, incentivando e apreciando cada pequeno progresso nos estudos. Zelo vivia nas tribos indígenas, no respeito e na gratidão destes povos pela nossa mãe maior, a Mãe Natureza!

São povos que sempre protegeram e souberam que somos irmãos dos animais, do Sol, da Terra e da água e que tudo no planeta está conectado. Enfim, Zelo foi criado para ser um amigo inseparável de todo ser humano e para proteger a vida no nosso lindo planeta azul. Mas muitas crianças e adultos começaram a abandoná-lo e a destruí-lo. Isso é muito triste.

Quando o Zelo é abandonado, vai perdendo a cor até ficar todo preto e branco, como num filme antigo. Depois de abandonado por quem



deveria ser seu melhor amigo, o ser humano, é banido para um lugar frio, sem luz e muito feio chamado caverna do esquecimento.

Nesta caverna, ele começa a ser apagado pela grande borracha do descuido, através da destruição causada pelo consumismo, que aumenta muito o lixo que entulha e envenena nossa casa Terra, pela intoxicação causada por alimentos que fazem mal para a saúde, pelo bullying, que machuca o coração das pessoas, e também pelo excesso de tempo nos joguinhos do celular, que rouba o tempo das brincadeiras ao ar livre, enfim, pela falta de cuidado: com você mesmo, com as outras pessoas e com o planeta terra.

5. FRASES DO BAÚ DO ZELO

“És livre, escolhe, ou seja, inventa.” Jean-Paul Sartre

“Exercite sua criatividade, seja original”. Carla Graça Mello

“O homem não é nada mais do que aquilo que faz a si próprio.”

Jean-Paul Sartre

“Cuide-se bem!”

Carla Graça Mello.

“O mestre disse: Quem se modera, raramente se perde.” Confúcio.

“Evite o excesso e a falta, busque o equilíbrio.” Carla Graça Mello.

“A amizade perfeita apenas pode existir entre os bons.” Aristóteles.

“Seja humano, cultive virtudes!” Carla Graça Mello.

“É necessário ter o caos cá dentro para gerar uma estrela.”

Friedrich Nietzsche.

“Toda inquietação pode virar uma criação. Lembre-se: o estresse é
que faz a ostra produzir a pérola.”

Carla Graça Mello.

“O pior mal é aquele ao qual nos acostumamos.” Jean-Paul Sartre

“Busque transformar o que é ruim, cultive o bem. Carla Graça Mello.

“O sábio nunca diz tudo o que pensa, mas pensa sempre tudo o que diz.”
Aristóteles.

“Cuide bem do que pensa, sente e diz.”
Carla Graça Mello.

“Quanto mais amor temos, tanto mais fácil fazemos a nossa passagem pelo mundo.”
Immanuel Kant.

“Sem amor a vida fica perdida.”
Carla Graça Mello,

Fonte: https://www.pensador.com/frases_de_jean_paul_sartre/

6. MISSÕES DO JOGO

As missões do jogo, divididas de acordo com a trilha encontram-se respectivamente nos quadros 2, 3 e 4.

Quadro 2 - Missões do Jogo Zelo - Trilha do Cuidado Consigo mesmo

Cor da casa	Missão	Autor de referência
Vermelho	Criar um plano para reduzir o tempo com aparelhos eletrônicos, utilizando-os só pra o que for necessário. Pesquisar sobre as consequências e os prejuízos causados pelo uso excessivo de eletrônicos.	Zygmunt Bauman
Laranja	Consuma diariamente verduras, frutas e legumes variados. Hidrate-se! Pesquise sobre alimentação saudável e hidratação!	Sônia Hirsch.
Amarelo	Faça um bom plano de higiene pessoal. Pesquise sobre higiene bucal e corporal.	Erica Aparecida Lourenço Rogel
Verde	Aprenda a relaxar, mantendo a calma e o autocontrole. Faça, diariamente, um dos relaxamentos do manual e crie também os seus próprios.	Terry Orlick
Azul Céu	Preencha o mapa mental da semana, planejando seus dias para alcançar seus objetivos e metas.	Terry Orlick.
Azul Anil	Cultive uma boa autoestima. Anote diariamente suas realizações e reconheça suas qualidades e conquistas! Escreva elogios para você!	Terry Orlick
Violeta	Reflita sobre a sua semana. Retire uma frase do baú do Zelo e escreva uma reflexão sua baseada na frase que leu.	Paulo Freire

Quadro 3 - Missões do Jogo Zelo - Trilha do Cuidado com os Outros

Cor da casa	Missão	Autor de referência
Vermelho	Crie um plano para fazer diariamente em casa pequenas surpresas para a sua família, demonstrando seu amor pelos seus familiares, espalhando gentileza e afeto e propagando o zelo.	Humberto Maturana
Laranja	Aprecie seus colegas na escola, reconheça suas qualidades. Escreva cartas de apreciação e coloque na caixa do correio da apreciação. Inclua todos os seus colegas e não se esqueça de ninguém. Evite colocar apelidos e falar coisas negativas. Propague o bem e a felicidade!	Terry Orlick
Amarelo	Sugira jogos cooperativos na recreação da sua escola. Veja na apostila de jogos um jogo bem legal e divirta-se com seus amigos, compartilhando virtudes e brincando!	Fábio Otuzi Brotto
Azul Céu	Ajude a mamãe em alguma tarefa do lar. Faça um planejamento de todas as suas tarefas e execute-as sem que os seus pais precisem se ocupar de te lembrar!	Fábio Otuzi Brotto
Azul Anil	Estude sobre virtudes humanas e pratique-as na escola e no lar. Espalhe cartazes sobre o tema na sua escola para inspirar seus colegas!	Aristóteles
Violeta	Ajude a manter silêncio na sua classe e a paz em família. Cultive o autocontrole! Crie um plano.	Terry Orlick

Quadro 4 - Missões do Jogo Zelo - Trilha do Cuidado com o Planeta

Cor da casa	Missão	Autor de referência
Vermelho	Estude sobre os 5 R'S: Reciclar, Reduzir, Refletir, Recusar, Reutilizar. Pratique os 5 R'S no consumo. Crie um plano. Evite o desperdício! Crie uma lista de coisas do que você pode fazer para desperdiçar menos produtos e recursos da natureza. Faça anotações sobre suas experiências para compartilhar com o grupo!	Ministério de Meio Ambiente
Laranja	Assista o filme "Corrente do Bem" e faça uma corrente do bem com seus colegas. Pratique pelo menos três boas ações diariamente.	Fritjof Capra
Amarelo	Crie um plano com 5 ações ecológicas para praticar diariamente. Faça um cartaz com os colegas da escola!	Ministério de Meio Ambiente
Verde	Pesquise sobre intoxicação, alimentos que intoxicam, produtos de limpeza e cosméticos	Lair Ribeiro
Azul Céu	Economize água! Pesquise sobre o assunto e crie um plano.	Ministério de Meio Ambiente
Violeta	Conheça os direitos humanos e crie um plano em grupo para divulgá-los na escola!	Ministério de Educação

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROWN, T. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Elsevier, 2010. p.172.

COSTA, D.M.B., MELLO, C.G.M., RODRIGUES, D.C.G.A.

Educação Ambiental Crítica e a ética do Cuidado - desenvolvimento de material didático. Projeto PIBIT/UNIFOA, 2019 (Acesso restrito).

GUATTARI, F. **As três ecologias**. 12ª edição. Campinas, SP: Papirus, 1990.

PENSADOR. **Frases e Pensamentos**. Disponível em:

<https://www.pensador.com/frases_de_jean_paul_sartre/>.

Acesso em 15 mai 2020.

Carla Moreira Graça Mello

Graduada em Educação Física (licenciatura plena) pelo Centro Universitário de Volta Redonda em 2008, pós-graduada em Jogos Cooperativos pelo Centro Universitário Monte Serrat de Santos em 2010, Pós-graduada em Psicologia Transpessoal pela Alubrat de São Paulo em 2012. Mestre em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente pelo Centro Universitário de Volta Redonda. Docente do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca - CEFET/RJ. É coordenadora do projeto de extensão Highlights - Eventos Sustentáveis, uma proposta de Educação Ambiental através de eventos de recreação e lazer. Atua desde 2014 na Associação Almater- Jundiaí/SP criando e aplicando Jogos cooperativos inspirados na obra de Grandes Pessoas da Humanidade. Tem experiência como capacitadora de educadores do Ensino Fundamental I em Jogos Cooperativos. Publicou um livro infantil e criou jogos relacionados ao livro.

E-mail: carlagracamello@yahoo.com.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6055-9218>

Adilson Pereira

Doutorado em filosofia - área de Ética - UGF/RJ, Mestrado em filosofia, área de Ética, Especialista em História da Filosofia UGF/RJ, MBA em RH e Marketing - UGF, Licenciatura em Filosofia - UNIFAI /SP. Docente Ensino Superior da FAETEC/RJ - atuando no Ensino Médio da Escola Técnica Estadual Amaury César Vieira, Docente no Mestrado Profissional em Ensino de Ciências da Saúde e do Meio Ambiente - UniFOA. Experiência como Docente do Ensino Superior na área de Saúde (Graduação em Medicina, Enfermagem e Educação Física), na área jurídica (Graduação em Direito), além da experiência docente em Cursos de Pós-Graduação da Área de Saúde, Jurídica, Gestão, Pesquisador Implementação de Projeto de Inovação Tecnológica - FAPERJ/RJ e Educação. Membro do Banco de Avaliadores do INEP/MEC.

e-mail: adilsonfaetec@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3581-4683>

Denise Celeste Godoy de Andrade Rodrigues

Graduada em Engenharia Química pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1992), Mestre em Biotecnologia Industrial pela Faculdade de Engenharia Química de Lorena (1997), Licenciada em Física e Biologia pelo Centro Universitário Geraldo de Biase (UGB/FERP) (2002) e Doutora em Tecnologia Bioquímico Farmacêutico pela Universidade de São Paulo (2002). Atualmente é professor Associado I da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Tem experiência nas áreas de Engenharia Química e Ensino de Ciências, atuando nos seguintes temas: biorremediação ambiental, Educação Ambiental, Ensino de Química, Produtos Educacionais. Participa de projetos nas seguintes linhas de pesquisa: tratamento biológico de efluentes líquidos, biorremediação de solos, ensino de Ciências, Educação Ambiental. Orienta trabalhos no Programa de Mestrado Profissional em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente do UniFOA desde 2009.

E-mail: denise.cgar@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5110-1405>

