



## Encontro das Águas: Uma Proposta Pedagógica por Meio dos Mitos e Saberes

### Meeting of the Waters: A Pedagogical Proposal Through Myths and Knowledge

Izabel Cristina de Lima Serudo

Alderlan Souza Cabral

Orientador do artigo Dr. <https://lattes.cnpq.br/8583035818373126>

**Resumo:** Este estudo é uma proposta pedagógica desenvolvida para a colaboração da ciência para agregar valores no ensino-aprendizagem dos alunos da escola foco desta pesquisa. Que traz como temática “Encontro das águas: Uma proposta pedagógica por meio dos mitos e saberes”. Tendo como objetivo geral: analisar o fenômeno do encontro das águas da Amazônia, unindo ciência com o lúdico, analisar o fenômeno do encontro das águas da Amazônia, unindo ciência com o lúdico, e cultura e a sustentabilidade ambiental. Cultura e a sustentabilidade ambiental. O fenômeno conhecido como “Encontro das Águas” possui uma relevância essencial que vai muito além de sua impressionante beleza visual. O processo metodológico partiu de uma pesquisa transversal descritiva, com enfoque qualitativo, que se trata de um estudo que examina e relata as propriedades ou a ocorrência de um fenômeno em um grupo populacional em um determinado instante. Ela atua como uma “imagem” da situação, coletando informações sem influenciar os participantes ou tentar estabelecer conexões de causa e efeito. Os principais resultados enfatizam que o fenômeno conhecido como “Encontro das Águas” exemplifica a relevância do equilíbrio ecológico, mostrando como diferentes ecossistemas, com suas particularidades químicas e biológicas, podem coexistir. Esse processo resulta na formação de corredores fundamentais para a biodiversidade, a regulação do clima e a integração social e cultural. A abordagem lúdica envolveu experiências com variados materiais e a reprodução. Como resultado, notou-se um crescimento do interesse das crianças pelos rios, uma expansão do vocabulário e uma compreensão mais clara do fenômeno de maneira simples. O projeto favoreceu uma conexão significativa entre ciência e cultura para a idade em questão.

**Palavras-chave:** ludicidade; sustentabilidade; ensino-aprendizagem.

**Abstract:** This study presents a pedagogical proposal developed to integrate science and add value to the teaching and learning process of students at the school that is the focus of this research. Its theme is “The Meeting of the Waters: A pedagogical proposal through myths and knowledge.” Its general objective is to analyze the phenomenon of the meeting of the waters in the Amazon, uniting science with playfulness, culture, and environmental sustainability. The phenomenon known as the “Meeting of the Waters” has an essential relevance that goes far beyond its impressive visual beauty. The methodological process was based on a descriptive cross-sectional study with a qualitative approach, which is a study that examines and reports the properties or occurrence of a phenomenon in a population group at a given moment. It acts as a “snapshot” of the situation, collecting information without influencing participants or attempting to establish cause-and-effect relationships. The main results emphasize that the phenomenon known as the “Meeting of the Waters” exemplifies the relevance of ecological balance, showing how different ecosystems, with their chemical and biological particularities, can coexist. This process results in the formation of corridors that are fundamental for biodiversity, climate regulation, and social and cultural integration. The

playful approach involved experiences with varied materials and reproduction. As a result, an increase in the children's interest in rivers was noted, along with an expansion of their vocabulary and a clearer understanding of the phenomenon in a simple way. The project fostered a significant connection between science and culture for the age group in question.

**Keywords:** playfulness; sustainability; teaching-learning.

## INTRODUÇÃO

A expressão “Encontro das Águas” refere-se ao conhecido fenômeno natural no Amazonas, onde os rios Negro e Solimões fluem próximos um do outro sem se combinarem. Quando ligada ao conceito de “ludicidade”, que envolve o uso de jogos e criatividade, essa ideia adquire uma conotação acadêmica e educativa. A integração desses dois temas é frequentemente investigada nas áreas de educação, psicologia e antropologia, sendo abordada em teses e estudos, com ênfase em duas principais abordagens. Analisar o fenômeno do encontro das águas da Amazônia, unindo ciência com o lúdico, cultura e sustentabilidade ambiental.

A presente pesquisa se justifica, pois a Amazônia abriga maravilhas naturais de impressionante beleza e intrincada complexidade, como o Encontro das Águas dos rios Negro e Solimões. Esse evento, que possui uma explicação científica, também está imerso em narrativas e lendas das comunidades locais, refletindo uma rica intersecção entre ciência e cultura, repleta de descobertas e curiosidades.

Esta proposta pedagógica é direcionada às crianças da Educação Infantil, utilizando uma abordagem divertida e sensorial. A intenção é incentivar o interesse pela ciência e pela natureza, além de reconhecer a sabedoria ancestral. A metodologia incluiu narração de histórias, experiências com líquidos coloridos, visualização de vídeos e atividades de produção.

## INFÂNCIA E CULTURAS AMAZÔNICAS

É essencial que as crianças sejam estimuladas a observar o meio ambiente, formular perguntas e procurar respostas desde a infância. Nesse contexto, o Encontro das Águas oferece uma ótima chance de apresentar conceitos científicos, como densidade e correnteza, além de explorar e discutir os mitos e conhecimentos tradicionais da região amazônica.

A Amazônia representa um tesouro natural e cultural para o Brasil, e é fundamental que suas belezas sejam apreciadas e valorizadas desde a infância.

A água é fundamental para a existência e para o funcionamento das sociedades, mas sua disponibilidade está sendo cada vez mais comprometida por questões como o crescimento populacional, a contaminação e as alterações climáticas. Dessa forma, a administração sustentável dos recursos hídricos passou a ser um tópico crucial nas discussões sobre desenvolvimento e sustentabilidade.

A administração sustentável dos recursos hídricos engloba uma série de ações, políticas e inovações destinadas a assegurar que a água permaneça acessível, em volume e qualidade suficientes, para satisfazer as demandas humanas, econômicas e ambientais, tanto no presente quanto em gerações futuras. Isso inclui o uso racional da água, a preservação de fontes naturais e a mitigação de conflitos relacionados ao uso desse recurso essencial.

A utilização do lúdico na educação já é uma estratégia conhecida, porém, a sua junção com o assunto da sustentabilidade oferece uma perspectiva única e importante para os alunos. Estudos acadêmicos indicam que a ludicidade voltada para a sustentabilidade pode motivar os estudantes a se envolverem em atividades educacionais, facilitando a assimilação dos conceitos de forma prática e impactante.

Ademais, a abordagem lúdica no aprendizado favorece o aprimoramento de habilidades cognitivas. A ludicidade demanda raciocínio lógico, pensamento estratégico e capacidade de resolver problemas, incentivando o crescimento dessas habilidades nos estudantes.

A educação na primeira infância representa um momento importante para o processo de ensino e aprendizado, focando especialmente no desenvolvimento da coordenação motora e na interação social das crianças. Durante essa fase, elas têm a oportunidade de entender conceitos como igualdade, espontaneidade e liderança, contribuindo para sua formação como cidadãs. Essa forma de ensino tem se tornado cada vez mais relevante com a implementação da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 1988). Como relatado por Almeida (2007):

A educação lúdica desempenha um papel importante na formação das crianças, promovendo um desenvolvimento saudável e um enriquecimento contínuo, ao mesmo tempo em que cultiva um espírito democrático por meio da construção séria do conhecimento. Sua implementação requer uma participação autêntica, criativa, livre e crítica, incentivando a interação social e mantendo um forte compromisso com a transformação do ambiente.

Sob essa ótica, o ensino lúdico pode gerar prazer, entretenimento e um desejo de explorar novas aprendizagens, uma vez que proporciona às crianças um espaço seguro, onde há confiança e liberdade, além da possibilidade de troca e aquisição de conhecimentos, tanto de maneira direta quanto indireta. Em suas investigações, Kishimoto (2014) observa que o ato de brincar em várias partes do mundo é uma forma de empoderamento e resiliência para crianças e adultos que enfrentam guerras, desastres naturais e outras adversidades.

Deste modo, fica evidente a relevância do lúdico, tanto no ambiente escolar quanto fora dele, uma vez que atua como uma proposta que enriquece o aprendizado dos alunos, tornando o ensino mais agradável e dinâmico para professores e estudantes. Isso porque é gratificante ensinar de maneira mais leve, sem excessivas pressões, permitindo que a aprendizagem ocorra naturalmente, à medida que os alunos interagem e fazem descobertas prazerosas.

Essa abordagem educacional pode ser aplicada a todos os alunos e é uma ferramenta útil para os educadores que frequentemente se questionam sobre como transmitir conhecimentos a crianças com limitações físicas ou cognitivas. Brennan (2009) afirma que é viável, por meio de atividades lúdicas, superar as dificuldades dessa mediação, levando a resultados positivos.

Assim, a Educação Infantil pode ser encarada como um ambiente que favorece essa metodologia, pois conta com materiais didáticos, jogos, brincadeiras e um espaço adequado para que os professores possam desenvolver atividades dinâmicas e cativantes. Isso proporciona um prazer coletivo no aprendizado e promove a socialização entre todos os presentes, contribuindo para a construção do conhecimento de maneira perceptível. Segundo Brennan (2009) exemplifica que: “O uso de atividades lúdicas na Educação Infantil favorece o desenvolvimento completo da criança, pois, por meio das brincadeiras, ela explora o mundo ao seu redor e estabelece laços afetivos e interações com os colegas”.

Dessa maneira, essa ferramenta educativa pode ser empregada como uma abordagem que favorece a dinamização das aulas, tornando-as mais agradáveis e incentivando a participação ativa de todos os alunos, o que contribui para um aprendizado mais significativo por meio da interação entre eles. Nesse contexto, o ensino lúdico oferece ao professor e ao sistema educacional em geral uma oportunidade de facilitar a aprendizagem de um modo mais envolvente, contrastando com o método tradicional de ensino, que tende a ser mais cansativo.

A combinação de atividades lúdicas com questões ambientais é uma abordagem eficaz para tornar a conscientização ecológica algo espontâneo e agradável. Através de jogos, narrativas e desafios práticos, é viável transmitir conceitos como sustentabilidade, conservação e valorização da natureza de maneira impactante.

Segundo Jean Piaget (1971), o crescimento cognitivo é fortemente influenciado pelo jogo, que ajuda a criança a formular conceitos, vivenciar situações e resolver desafios. No âmbito do desenvolvimento social, brincadeiras, especialmente aquelas que envolvem regras, ensinam habilidades como negociação, cooperação, competição e respeito às normas. Em termos de desenvolvimento emocional, brincar possibilita que a criança processe seus sentimentos e experiências internas. O jogo é, de fato, o centro da assimilação das condutas, enquanto a limitação e a aprendizagem representam o centro da acomodação.

Assim, a atividade lúdica desempenha um papel relevante no desenvolvimento da inteligência. Para Piaget (1971), a ludicidade é: “Uma expressão do pensamento infantil e o jogo é uma ferramenta fundamental na formação do conhecimento”.

Ele considera o brincar não apenas um meio de entretenimento, mas uma forma ativa de aprendizado e de compreensão do mundo. Por essa razão, é essencial que a escola adote metodologias que integrem atividades lúdicas nas aulas dos professores.

A ludicidade no Ensino Fundamental é um aspecto crucial para o desenvolvimento completo das crianças. Ela envolve a utilização de jogos,

brincadeiras, narrações, dramatizações e atividades artísticas durante o processo de aprendizagem. Segundo Silva (2019), o ato de brincar atua como um incentivo que promove a aprendizagem e a formação do pensamento crítico nos alunos, promovendo a cooperação e outros valores.

Dessa forma, a ludicidade em sala de aula pode ser uma ferramenta que favorece uma aprendizagem significativa. Contudo, muitas vezes, seu uso é limitado à educação infantil, sendo vista apenas como uma facilitadora na transmissão de conhecimento. Quando o professor aplica metodologias lúdicas, ele se transforma em um agente que favorece essa aprendizagem significativa, mas é comum que a ludicidade seja restrita apenas à Educação Infantil, sem ser totalmente explorada em outras fases educacionais.

O método educacional é visto como o meio pedagógico capaz de atender às necessidades da sociedade, formando indivíduos que possuem habilidades fundamentais, como a leitura, escrita e cálculo, além de valorizar o avanço científico e industrial, promovendo sua continuidade através da educação formal. A abordagem metodológica adotada pode ter efeitos positivos ou negativos, conforme nossas intenções.

Na educação, e especialmente na educação infantil, a estratégia mais comum atualmente é a metodologia lúdica. Ao analisarmos algumas habilidades características dessa fase, podemos observar o seguinte: (EI03CG02) Mostrar controle e adequação no uso do corpo em jogos e brincadeiras, na escuta e recontagem de histórias, em atividades artísticas, entre outras possibilidades (Brasil, 2017). As brincadeiras, sejam livres ou dirigidas, desempenham um papel essencial na Educação Infantil, assim como os brinquedos, que, muitas vezes, têm um propósito educativo e promovem o desenvolvimento físico, cognitivo e motor das crianças. Além de serem uma forma agradável de aprendizado, elas não impõem a necessidade de decifrar letras, símbolos ou números — que são fundamentais para a leitura, escrita e compreensão do mundo —, mas essas habilidades estão, de fato, presentes em cada atividade lúdica e brinquedo, assim como nos estímulos verbais oferecidos pelo educador.

A ludicidade, que desempenha um papel crucial na saúde mental das pessoas, é uma área que requer a atenção de pais e educadores, pois representa o meio mais autêntico de expressão do indivíduo. É um direito fundamental de cada criança desenvolver vínculos afetivos com o mundo, com outras pessoas e com os objetos ao seu redor (Ferreira; Silva; Reschke, 2021). É importante destacar como os docentes estão implementando na prática os estudos relacionados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e às metodologias lúdicas, a fim de aprofundar a compreensão sobre a relação entre a BNCC e essas abordagens pedagógicas. Ceballos (2011) relata que:

As atividades lúdicas, nesse cenário, funcionam como instrumentos que ajudam na formação e na ampliação dos significados relacionados ao saber. No processo de aprendizado, o que se ressalta na implementação de práticas lúdicas é sua utilização de forma intencional e eficaz, garantindo que os

jogos não sejam vistos apenas como entretenimento, mas sim como abordagens educativas que promovam a ampliação do conhecimento, o fomento ao pensamento crítico e a participação engajada dos alunos.

Integrar o lúdico de maneira sustentável implica combinar diversão com a conscientização ambiental, ao converter materiais recicláveis em brinquedos e ao empregar a natureza como um ambiente educativo. Essa abordagem diminui o consumo, promove valores ecológicos e incentiva a criatividade, demonstrando que não é necessário adquirir novos produtos para se entreter.

Um dos principais obstáculos enfrentados pelas instituições de ensino é a implementação de métodos pedagógicos inovadores que consigam engajar os alunos em relação a questões que afetam a qualidade da água, como, por exemplo, o descarte inadequado de resíduos, que resulta no acúmulo de plástico nos oceanos (Jaime *et al.*, 2023). Quando os educadores conseguirem integrar em seus planos de aula os diferentes aspectos da BNCC e a aplicação de abordagens lúdicas, é provável que isso resulte em melhorias significativas na aprendizagem dos alunos, de maneira prazerosa e com um propósito que impactará positivamente a educação.

## PROCESSO METODOLÓGICO

A presente pesquisa caracteriza-se como transversal descritiva que se refere a uma abordagem que obtém informações de uma amostra em um único momento, proporcionando uma visão imediata sobre os comportamentos, preferências ou atributos dos participantes. Com seu enfoque no cenário contemporâneo, essa metodologia se revela especialmente valiosa para a análise de tendências atuais e a colaboração com a ciência.

A pesquisa transversal é reconhecida por sua agilidade. Ao reunir informações em um único ponto no tempo, isso possibilita respostas imediatas sobre o comportamento. Esta é uma análise sincrônica, mesmo que o tempo não afete o comportamento das variáveis.

A pesquisa descritiva visa detalhar as particularidades de uma população, fenômeno ou experiência. Esse estilo de investigação estabelece conexões entre as variáveis relacionadas ao objeto de estudo em questão. As variáveis podem estar ligadas à categorização, medição e/ou quantificação, podendo sofrer alterações ao longo do processo realizado.

A única distinção que se pode identificar em relação à pesquisa exploratória é que o tema em questão já é familiar, e a intenção é apenas oferecer uma nova perspectiva sobre essa realidade que já existe.

O estudo focou em crianças do 1º período da Educação Infantil, com o objetivo de explorar o fenômeno do Encontro das Águas. Para a coleta de informações, foram empregados diversos materiais e ferramentas, como garrafas PET, água dos rios Negro e Solimões, corantes alimentares nas cores preta e marrom, funis, copos transparentes e vídeos informativos sobre a Amazônia e o Encontro das Águas.

Para reforçar o aprendizado, foram criadas produções artísticas que possibilitaram a expressão criativa dos conhecimentos adquiridos. Além disso, realizaram-se experimentos com corantes para ilustrar e esclarecer o fenômeno natural da junção das águas. Também houve narrativas e encenações de histórias populares da região, como a lenda do Boto e a lenda da Yara.

## ANÁLISE DOS RESULTADOS

A combinação de atividades lúdicas e princípios de sustentabilidade torna a Educação Ambiental uma vivência prática, envolvente e transformadora. Por meio de jogos e brincadeiras, ideias complexas como ecologia e consumo responsável são internalizadas de maneira natural, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes desde a infância. Em pesquisa nos acervos científicos, constatamos que, no contexto educacional, esse fenômeno apresenta uma abordagem bastante divertida. O ato de imaginar as razões pelas quais esses dois rios não se unem desde o início facilita a compreensão da essência da floresta de maneira muito mais prazerosa.

- Rio Negro: Suas águas possuem uma coloração profunda e aquecida, fluem lentamente e são abundantes em substâncias orgânicas.
- Rio Solimões: Suas águas têm uma coloração turva, são mais frias, fluem com maior velocidade e estão carregadas de sedimentos oriundos dos Andes.

A junção desses fatores, como variações de temperatura, velocidade, densidade e acidez, permite que os rios fluam lado a lado por mais de 6 km antes de, finalmente, se fundirem e darem origem ao vasto Rio Amazonas.

A beleza do Encontro das Águas, um fenômeno singular e sem paralelo em outras partes do mundo, parece não importar para os planos econômicos que pretendem estabelecer um terminal portuário na área. Essa controvérsia é nova, tendo em vista as descobertas arqueológicas locais, mas se não for alcançado um consenso que respeite a interação dos rios e proteja seus valores culturais e ambientais, estaremos, inevitavelmente, à beira de uma perda irreparável para a humanidade, comprometendo seu patrimônio cultural.

A Educação Ambiental é importante para desenvolver cidadãos conscientes e críticos, capacitando-os a enfrentar os desafios socioambientais atuais. No âmbito da educação infantil, a utilização de atividades lúdicas se revela uma estratégia eficaz para engajar os alunos em questões relacionadas à sustentabilidade, à preservação da natureza e ao uso responsável dos recursos naturais. Assim, sugere-se uma reflexão sobre como as brincadeiras podem ser incorporadas ao currículo escolar, favorecendo uma aprendizagem ambiental significativa. Na aplicabilidade do instrumento constatou-se que:

- As atividades recreativas utilizando garrafas PET promoveram o aprendizado sobre a proteção ambiental de maneira prática.

- Foram convertidos materiais recicláveis em brinquedos, como boliche, bilboquê ou jogos pedagógicos, para aprimorar a coordenação motora e a criatividade.
- Se trabalhou a fomentação da consciência ecológica.

Os pequenos mostraram um interesse notável nas tarefas realizadas, principalmente nas experiências com as águas tintas e nas encenações das histórias. Eles conseguiram notar as variações entre as cores e como as águas se comportam, formulando perguntas como “por que uma se move mais rápido?” ou “por que têm temperaturas distintas?”

Além disso, conseguiram conectar as narrativas das comunidades da floresta com os fenômenos que foram percebidos, dando importância aos conhecimentos ancestrais. Os achados indicam que, mesmo na Educação Infantil, é viável realizar ciências de maneira significativa e respeitosa em relação à cultura, permitindo que as crianças compreendam a relevância de preservar a limpeza de nossos rios e o seu papel como futuras gerações.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O “Encontro das Águas” é uma das atrações mais impressionantes da Amazônia, onde as águas escuras do Rio Negro fluem lado a lado com as águas turvas do Rio Solimões, sem se mesclar. Esse fenômeno singular e encantador funciona como um verdadeiro laboratório natural, atraindo turistas de diversas partes do planeta.

Ficou comprovado que a ludicidade oferece alternativas valiosas que atuam como um meio eficiente para facilitar o processo de ensino e aprendizado. Através de jogos, narrativas, dinâmicas e atividades práticas, as crianças adquirem conhecimento de maneira divertida, promovendo também a formação de valores, atitudes e comportamentos sustentáveis. Assim, o ato de brincar se torna mais do que uma simples diversão, passando a desempenhar uma função pedagógica transformadora.

O estudo conduzido na Escola Municipal Almeron Caminha Monteiro revelou resultados positivos, permitindo atingir as metas estabelecidas e promovendo um aprendizado relevante. As crianças responderam à questão principal utilizando suas próprias observações, e o projeto facilitou a conexão entre ciência, cultura e ecologia. A apreciação dos conhecimentos tradicionais e o estímulo à curiosidade científica foram os principais benefícios dessa vivência.

Por meio deste projeto, as crianças puderam vivenciar um dos fenômenos mais encantadores da região, proporcionando um contato com histórias, lendas e conhecimentos populares que constituem a rica cultura amazônica, reforçando sua conexão com o ambiente ao seu redor. Dessa forma, estimulamos a curiosidade, o respeito e a preservação da natureza, entendendo desde a infância que a Amazônia é um patrimônio que deve ser protegido.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, António. **Educação Ambiental: a importância da dimensão ética**. Lisboa, Ed. Livros Horizonte, 2007.

BRASIL, Presidência da República. **Constituição da República Federativa Brasileira**, 1988.

BRENNAND, E. G. de G.; & Rossi, S. J. **Trilhas do aprendiz**. Ludicidade e desenvolvimento da criança II. Ed. Universidade/UFPB, João Pessoa, v.4.2009.

CEBALOS, N. M.; MAZARO, R. A. **Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil**. Brasil, 2011.

FERREIRA, J. de F., Silva, J. A., & Reschke, M. J. D. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. 2021.

JAIME, Marcela; SALAZAR, César; ALPIZAR, Francisco; CARLSSOM, Fredrik. Can school environmental education programs make children and parents more pro-environmental? **Journal of Development Economics**, v. 161, pp. 103032, 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil**, 2014.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogos e sonhos, imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SILVA, Maria das Graças. **A Importância Da Ludicidade: Ensino Fundamental I**. 2019.