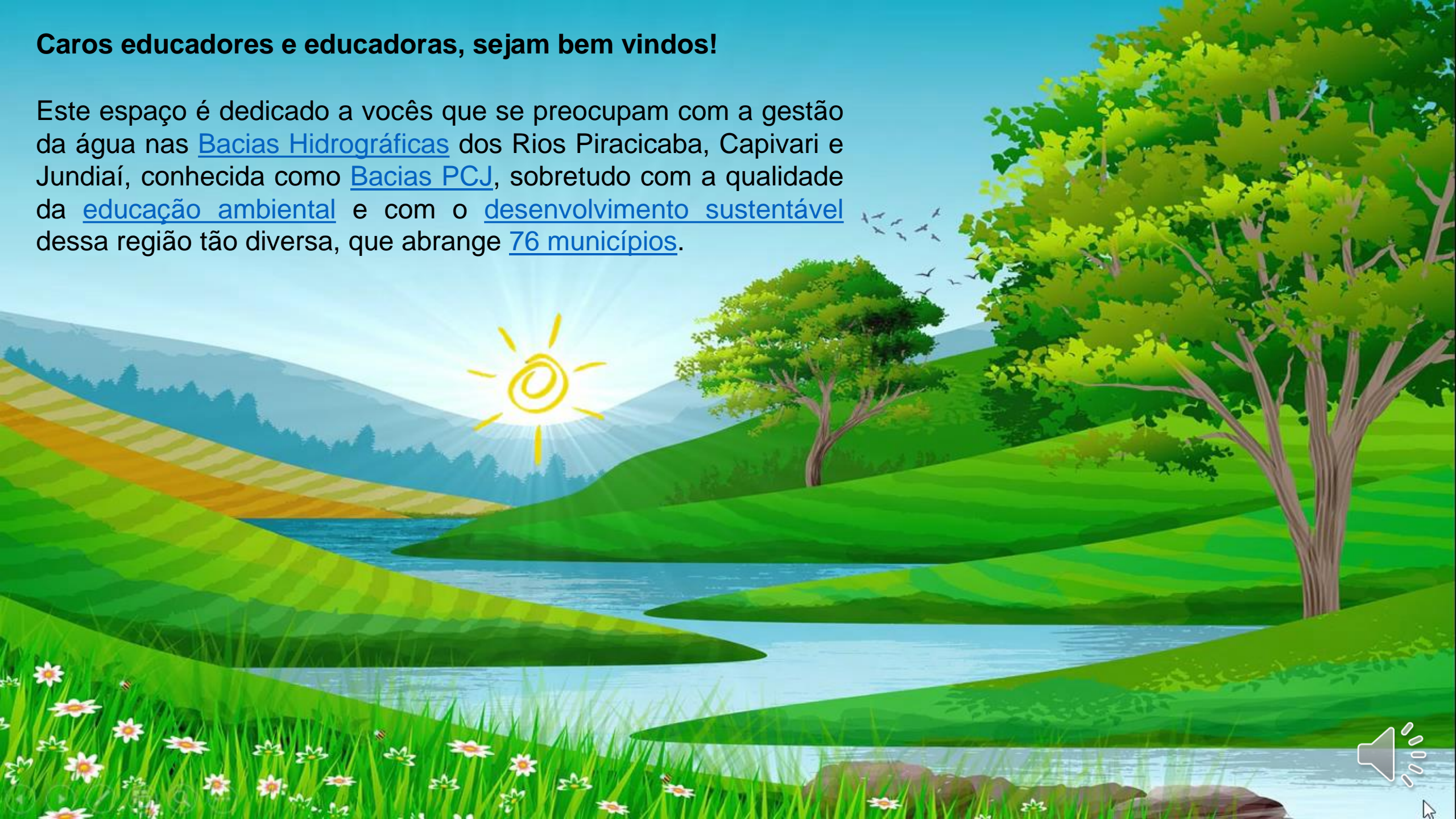


Caros educadores e educadoras, sejam bem vindos!

Este espaço é dedicado a vocês que se preocupam com a gestão da água nas [Bacias Hidrográficas](#) dos Rios Piracicaba, Capivari e Jundiáí, conhecida como [Bacias PCJ](#), sobretudo com a qualidade da [educação ambiental](#) e com o [desenvolvimento sustentável](#) dessa região tão diversa, que abrange [76 municípios](#).



Devido a sua [divisão de seu território](#) e de seus recursos hídricos entre os Estados de São Paulo e de Minas Gerais, as Bacias PCJ abrangem corpos d'água de domínio estadual (SP ou MG) e da união (aqueles que nascem em MG e deságuam em SP).



O GAME “TESOURO DAS ÁGUAS”, do Projeto PCJ Virtual, é uma iniciativa da [Agência das Bacias PCJ](#) e conta com a colaboração da Câmara Técnica de Educação Ambiental dos [Comitês PCJ](#). O objetivo deste projeto é aproximar as pessoas das questões relacionadas à [gestão participativa](#) e [conservação dos mananciais](#), ao abastecimento e ao [consumo](#) responsável de água.



Através da [Educação Ambiental](#) o objetivo do GAME pode ser potencializado e o papel dos educadores nesse processo é torná-lo ainda mais interessante. Atualmente é impossível falar de água sem mencionar [escassez](#), inundações, [poluição](#), adaptação e [resiliência das cidades](#).



Os temas são complexos, mas aprender sobre eles, promover discussões e reflexões são ações que devem fazer parte da [agenda](#) de todos os educadores, afinal, as [mudanças climáticas](#) não são mais um problema do futuro. Diante de problemáticas no nosso país é urgente retomarmos a discussão sobre [floresta e água](#) e o GAME PCJ Virtual vem para te ajudar a fazer isso.



Compartilhe as suas experiências com os seus alunos e o GAME nas redes sociais usando a [#SomosPCJ](#). Convidamos os educadores a publicar sugestões de aulas e atividades que envolvam o GAME no [Facebook](#) e no [Instagram](#) da Agência PCJ. Vale postar fotos, sequências didáticas, relatos e [histórias sobre educação ambiental nas bacias PCJ](#).

