



Oficina online para crianças: Confeção do jogo “Descarte com Resildo”

Online workshop for children: Game making “Disposal with Resildo”

Lorena Paloma Piai

lorena.ppai@gmail.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Tatiane Cristina Dal Bosco

tatianebosco@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Pricila Marin

pricilamarin@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Bianca da Silva Carvalho

biancacarvalho.bsc@gmail.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Bruna da Conceição Costa Silva

brunaccostasilva@hotmail.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Giovanni Vanzela Paiva

giovannivanzela@gmail.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Israel Silvano Junior

israe.silvano@outlook.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

José de Carvalho Henriques Neto

joseneto.1994@alunos.utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Maria Clara dos Santos Lopes

mariiac.slopes@gmail.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

RESUMO

Devido à Pandemia da COVID-19, a Comissão de Gestão de Resíduos Sólidos (CGRS) da UTFPR-LD, precisou encontrar alternativas para dar continuidade aos trabalhos de conscientização ambiental que antes eram desenvolvidos de forma presencial. Neste trabalho será relatada como foi a abordagem com o público infantil na Oficina *online* intitulada “Confecção do jogo: Descarte com Resildo”, que utilizou materiais recicláveis para confeccionar um jogo, cujo objetivo é ensinar o descarte correto de resíduos. A Oficina foi realizada no dia 24 de abril de 2021, via Google Meet®. A divulgação foi feita nas redes sociais da CGRS e por e-mail aos servidores e estudantes da UTFPR-LD. Após a Oficina enviou-se um formulário para os responsáveis pelas crianças que participaram, de modo a obter a sua avaliação. A Oficina mostrou-se uma interessante estratégia para a Educação Ambiental de crianças, visto que ensinou de forma lúdica e divertida e permitiu que as crianças construíssem o seu próprio jogo a partir da reutilização de resíduos sólidos. Além disso, permitiu o entretenimento e a socialização das crianças, muitas delas impactadas pelas mudanças e restrições causadas pela Pandemia.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Ambiental. Resíduos Sólidos. Sensibilização ambiental.

ABSTRACT

Due to the COVID-19 Pandemic, the Solid Waste Management Commission (CGRS) of Federal University of Technology – Parana (UTFPR) in Londrina, needed to find new alternatives to continue the environmental awareness work that was previously carried out in person. This work reports how it was the approach with child audience in the online workshop entitled “Game making: Disposal with Resildo” which used recyclable materials to make a game whose objective is to teach the correct disposal of waste. The Workshop was accomplished on April 24, 2021, by Google Meet®. The disclosure was made by social networks of CGRS and by email to servers and students of UTFPR-LD. After workshop, in order to to evaluate the event, a form has been sent to the guardians of the participating children. The workshop proved to be an interesting strategy for children’s environmental education given that was able to teach in a playful and fun way and allowed children to build their own game from the reuse of solid waste. Furthermore, it made possible the entertainment and socialization of children, many of them impacted by changes and restrictions caused by the Pandemic.

KEYWORDS: Environmental Education. Solid wastes. Environmental Awareness.



INTRODUÇÃO

A Política Nacional de Resíduos Sólidos (PNRS), instituída pela Lei nº 12.305/10 (BRASIL, 2010), tem, dentre seus objetivos, a redução da geração de resíduos e a sua segregação na fonte. Nesse sentido, propõe a prática de hábitos mais sustentáveis e instrumentos variados para propiciar o incentivo à reciclagem, à reutilização dos resíduos sólidos, bem como a disposição final ambientalmente adequada dos rejeitos.

Em 2012 foi nomeada, na Universidade Tecnológica Federal do Paraná *campus* Londrina (UTFPR-LD), a Comissão de Gestão de Resíduos Sólidos (CGRS), com o objetivo de implementar a “Coleta Seletiva Solidária”. A implementação é obrigatória segundo o Decreto 5940/06 (BRASIL, 2006) e prevê a segregação dos resíduos na fonte geradora e a destinação dos resíduos recicláveis a cooperativas e associações de catadores.

Para tanto, a CGRS realiza, constantemente, diversas ações de sensibilização da comunidade acadêmica, de modo a promover a Educação Ambiental e a formação de cidadãos mais conscientes quanto à responsabilidade pelo ciclo de vida dos resíduos que produzem e que apliquem seus aprendizados obtidos no *campus* na comunidade em que estão inseridos.

Em 11 de março de 2020, a Organização Mundial da Saúde (OMS) decretou estado de pandemia em virtude do vírus SARS-Cov-2 e sua alta taxa de contaminação e propagação ao redor do mundo. A COVID-19, como ficou conhecida, é uma doença infecciosa causada pelo coronavírus e estratégias de distanciamento e isolamento social, necessárias como medidas preventivas, têm modificado a rotina da população.

Também no mês de março de 2020, o Governo do Estado do Paraná, por meio do Decreto nº 4230/20 (PARANÁ, 2020), suspendeu as aulas presenciais nas instituições de ensino. O distanciamento físico e social e a suspensão das aulas presenciais fizeram com que as crianças experimentassem sensações como o medo e a incerteza. Jiao et al. (2020) ressaltam que crianças que passam por eventos inesperados e desconhecidos tendem a desencadear reações de estresse, ansiedade, alteração na alimentação, no sono e aumento no tempo de utilização dos aparelhos eletrônicos.

Diante deste cenário, a CGRS iniciou a oferta de Oficinas *online* para as crianças, com o objetivo de promover a Educação Ambiental, discutir questões associadas à sustentabilidade e promover a sensibilização quanto às diversas possibilidades de reuso dos materiais recicláveis, de forma lúdica e divertida. Fernandes e Batista (2020) afirmam que ações de Educação ambiental como esta, contribuem para formação de indivíduos atuantes, onde a partir de estratégias lúdicas e prazerosas, reproduzirão práticas mais sustentáveis na sociedade.

Objetivou-se, portanto, com este trabalho, relatar como a Oficina *online* intitulada “Confecção do jogo: Descarte com Resildo” foi conduzida como estratégia de Educação Ambiental e apresentar a avaliação das crianças e dos seus responsáveis quanto à ação proposta.

MATERIAIS E MÉTODOS

A Oficina *online* “Confecção do jogo: Descarte com Resildo” foi realizada no dia 24 de abril de 2021, via Google Meet®, abordando a importância do descarte correto, segregação dos resíduos e o reaproveitamento de materiais recicláveis.

Elaborou-se uma imagem (Figura 1), que contém o Resildo, mascote da CGRS, utilizado como interlocutor das ações de sensibilização com a comunidade. Tal imagem foi utilizada para a divulgação nas redes sociais da CGRS (Instagram® e Facebook®), de modo a atingir toda a comunidade. Juntamente com ela, foram divulgadas informações básicas de como a Oficina seria conduzida, os materiais necessários para a confecção do jogo, além da ficha de inscrição. Também foram enviadas estas informações às listas de



servidores e estudantes da UTFPR-LD, convidando-os a participarem juntamente com as crianças de suas famílias. Destaca-se que, nas instruções, requereu-se um adulto acompanhante para cada criança participante, de modo a auxiliá-la com as atividades de recortes.

Figura 1 - Imagem elaborada para a divulgação da Oficina *online* para crianças



Fonte: Autoria própria

Para a realização das inscrições foi disponibilizado um formulário *online*, no qual o interessado informou o nome da criança, sua idade e informações sobre o adulto responsável (nome, contato, local de origem, grau de parentesco, qual era a motivação para participar da oficina e forma com que ficou sabendo da atividade). O formulário também continha um *link*, com um documento elaborado pelos estagiários da CRGS, contendo as cartas necessárias para o jogo.

O *link* da chamada foi enviado via e-mail aos participantes inscritos alguns minutos antes do início da Oficina, monitorando-se a entrada de cada participante segundo a ficha de inscrição. A Oficina teve duração de duas horas e trinta minutos.

Ao final da atividade foi enviado um formulário de avaliação para as crianças responderem juntamente com os adultos responsáveis, constituído das seguintes questões com respostas quantitativas: (“Não gostei”, “Gostei” e “Gostei Muito”) - “Plataforma *online* utilizada”, “Organização do evento”, “Ministrantes da Oficina” e “Resultado final do jogo”; (1- fácil a 3- difícil) – “Nível de dificuldade para confeccionar o jogo”; (1 – “Não gostou” a 3 – “Gostou Muito”) - “Experiência de participação na oficina”. E perguntas descritivas como “registre uma frase que expresse o que a criança achou da Oficina”, “Ficáramos muito felizes se o adulto acompanhante pudesse nos enviar um *feedback* sobre a atividade”. A adesão ao formulário foi voluntária e o mesmo foi enviado por e-mail aos participantes. Solicitou-se autorização para uso destas informações para fins de divulgação científica.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O jogo consiste em um conjunto de cartas com imagens de resíduos das classes: orgânicos, recicláveis e rejeitos. O jogador deve embaralhar as cartas de forma que as figuras estejam viradas para baixo, e não consiga vê-las. Deve-se, então, escolher uma carta de forma aleatória e de acordo com o resíduo que estiver desenhado na carta, escolher qual a lixeira adequada para o descarte. Para que contabilize os pontos, o jogador precisa conferir no gabarito se a resposta está correta. Ganha quem pontuar mais. As cartas e o gabarito foram disponibilizados aos participantes no ato da inscrição, para impressão, e podem ser visualizados na Figura 2.

Figura 2- Cartas e gabarito elaborados para compor o jogo



Fonte: Autoria própria

Para montagem das lixeiras, foram disponibilizadas duas opções: na primeira utilizou-se três embalagens de iogurte, tinta guache (cores: verde, preto, branco, azul, vermelho e amarelo), pincel e tesoura. Na segunda, utilizou-se três embalagens cartonadas, equivalentes as de creme de leite ou leite condensado, papel para cobrir as caixas (cores: verde, marrom e cinza), fita crepe, tesoura e cola (Figura 3).

Figura 3- Imagem elaborada para a divulgação dos materiais utilizados na Oficina online para crianças



Fonte: Autoria própria



Durante a Oficina conduziu-se, passo a passo, a montagem das lixeiras, de acordo com os materiais disponíveis para cada criança. Após as montagens das lixeiras, as crianças pintaram os desenhos dos resíduos nas cartas impressas, recortaram as cartas e identificaram cada lixeira de acordo com a classe (reciclável, orgânico e rejeitos).

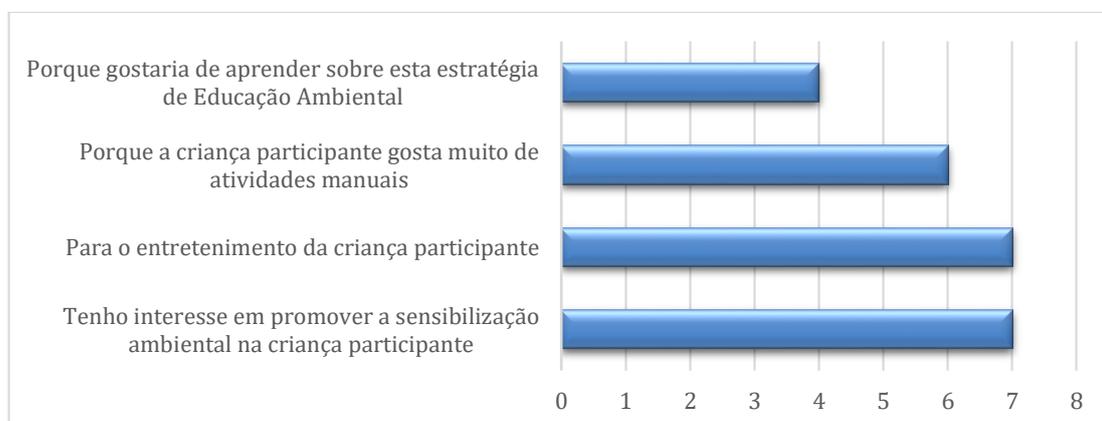
Em seguida, as crianças puderam brincar com o jogo, juntamente com os estagiários da CGRS, verificando acertos e erros. Preparou-se uma apresentação de slides, de forma que um integrante da CGRS apresentava o resíduo e os participantes tinham que falar em qual lixeira ele deveria ser descartado. Após isso, as crianças verificavam no gabarito para ver se tinham acertado e assim contabilizar os pontos. Ao final da atividade as crianças foram conduzidas a refletirem sobre a importância e as possibilidades do reuso de resíduos antes do seu descarte.

Contou-se com a participação de oito crianças na Oficina, com idades entre 3 e 10 anos. E, destas, sete responderam ao questionário de avaliação juntamente com o adulto responsável. Quando questionados sobre a plataforma utilizada obteve-se 05 respostas classificadas como “Gostei Muito” e 02 como “Gostei”. Para os quesitos relacionados à adequação e à postura dos ministrantes, bem como o resultado do jogo, 100% dos participantes optaram pela resposta “Gostei Muito”, mostrando uma avaliação positiva quanto ao desenvolvimento da Oficina e seu produto.

Em relação ao nível de dificuldade para confeccionar o jogo, 100% dos participantes consideraram fácil, mostrando que os aspectos didáticos utilizados para ministrar a Oficina facilitaram o desenvolvimento do jogo. Sobre a experiência de participação da Oficina, quando solicitado que atribuíssem notas de 1 a 3, 85,7% das crianças atribuíram nota 3 e 14,3% atribuíram nota 2. Em outro trabalho realizado pela CGRS Garcia et al. (2020) verificaram no *feedback* que 85,7% dos participantes consideraram fácil a confecção do brinquedo com material reciclável e obteve-se 100% de aprovação quando questionados sobre a organização, resultado, postura e condução dos ministrantes.

No momento da inscrição percebeu-se que as principais motivações para participação na atividade foram relacionadas ao interesse em promover a sensibilização ambiental na criança participante e para o seu entretenimento (Figura 4). Isso mostra uma preocupação dos responsáveis em proporcionar momentos de interação e diversão para as crianças e, ao mesmo tempo, promover a conscientização sobre as questões ambientais.

Figura 4 – Motivação dos responsáveis para a participação da criança na Oficina.



Fonte: Autoria própria



Scopel, Cavalli, Scur (2016) afirmam que quando as crianças produzem os próprios jogos passam a ter autonomia sobre os materiais que escolherão para confeccioná-los e, conseqüentemente, passam a pensar sobre as questões ambientais envolvidas, como os impactos que causaram no meio ambiente, o reuso desse material e a reciclagem associada à confecção. Tais reflexões também foram observadas pelos estagiários da CGRS no fechamento da Oficina, quando refletiram com as crianças sobre o produto da atividade.

Ao ser solicitado uma frase que representasse o que a criança achou da Oficina, obteve-se respostas como: “Divertido!”, “Adorei!”, “Dia que tem Oficina, é um dia especial!”, “Super legal!”, “Gosto muito!”, “Muito legal e divertida!” e “Muito legal e criativa!”. Tais respostas mostram o contentamento das crianças com as atividades proposta pela CGRS, que, além de ensinar sobre a importância do descarte correto e do reaproveitamento dos materiais, também proporciona diversão. O uso de jogos para ensinar faz com que as crianças interajam, desenvolvendo habilidades e conhecimentos, de forma lúdica e divertida, gerando uma satisfação na aprendizagem (FALKEMBACH, 2006).

Por fim, possibilitou-se aos adultos o espaço para o registro de um *feedback* sobre a atividade e as respostas foram: “Adorei a interação e as atividades. Excelente projeto!”, “Muito produtiva!”, “Gostamos muito da oficina! Além de proporcionar um momento de interação com a criança, ensina de forma lúdica sobre as questões ambientais.”; “Divertida, fácil e interessante” e “A atividade foi muito legal, a organização está de parabéns. A criança se divertiu e aprendeu, até trabalhou a concentração dele, que normalmente desfoca com facilidade, a ministrante foi bem atenciosa, o que deixou as crianças a vontade e mais participativas, o assunto foi bem relevante e instrutivo”. Pode-se notar que a forma com que a Oficina foi conduzida agradou tanto as crianças quanto os adultos, trazendo momentos de interação entre eles e conquistando a sua atenção.

CONCLUSÃO

A Oficina de confecção de jogo com crianças cumpriu com o objetivo, que era abordar a questão da segregação dos resíduos na fonte, as possibilidades de reuso dos materiais recicláveis antes do descarte e a promoção da interação entre as crianças, num momento de descontração. Observou-se que esta oficina se mostrou como uma interessante estratégia para promover a Educação Ambiental e a socialização de conhecimentos técnicos, de forma lúdica e interativa.

Na avaliação das crianças e dos responsáveis, percebeu-se que, tanto a forma como foi conduzida, quanto as propostas trabalhadas agradaram os participantes e fez com que eles participassem de outras oficinas promovidas pela CGRS. Já na confecção do brinquedo, o nível de dificuldade foi baixo, o que possibilita sua replicação com crianças de todas as idades, desde que acompanhadas por um adulto.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à UTFPR-LD e à Fundação Araucária pelo apoio Institucional e financeiro (bolsas dos estudantes envolvidos), a todas as crianças que participaram da Oficina “Confecção do jogo: Descarte com Resíduo” e aos seus respectivos responsáveis e a todos os integrantes da CGRS que a desenvolveram.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Decreto nº 5.940 de 25 de outubro de 2006. Institui a separação dos resíduos recicláveis descartados pelos órgãos e entidades da administração pública federal direta e indireta, na fonte geradora, e a sua destinação às associações e cooperativas dos catadores de materiais recicláveis, e dá outras providências.



Brasília, DF, 25 de outubro de 2006. Disponível em:http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2006/Decreto/D5940.htm. Acesso em: 23 ago 2021.

BRASIL. Lei nº 12.305 de 2 de agosto de 2010. Institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos. Brasília, DF, 2 de agosto de 2010. Disponível em:http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12305.htm. Acesso em: 23 ago 2021.

PARANÁ. Decreto nº 4230, 16 de março de 2020. Dispõe Sobre As Medidas Para Enfrentamento da Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional Decorrente do Coronavírus - Covid-19.

FALKEMBACH, Gilse Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. **Mídias na Educação**. CINTED, UFRGS. 2006.

FERNANDES, Alenilda de Oliveira; BATISTA, Maria do Socorro da Silva. EDUCAÇÃO INFANTIL E EDUCAÇÃO AMBIENTAL: UM RELACIONAMENTO NECESSÁRIO À FORMAÇÃO HUMANA. **Revista Interdisciplinar Sular**, Mg, v. 9, n. 9, p. 109-121, abr. 2021. Semestral. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/sular/article/view/5355/3410>. Acesso em: 28 ago 2021.

GARCIA, Isabella Zanatta; DAL BOSCO, Tatiane Cristina; Salton, Karine Zucco; Lima, Isabela Laís; Mendonça, Johvanny Lourenço; Moreschi, Thiago. **Oficina online para crianças como estratégia de Educação Ambiental**. In: SEMINÁRIO DE EXTENSÃO E INOVAÇÃO, 10., 2020, Toledo. **Anais...** Toledo: UTFPR, 2020. Disponível em: <https://eventos.utfpr.edu.br//sei/sei2020/paper/viewFile/7096/3334>. Acesso em: 28 ago 2021.

JIAO, Wen Yan *et al.* Behavioral and Emotional Disorders in Children during the COVID-19 Epidemic. **The Journal Of Pediatrics**, [S.L.], v. 221, p. 264-266, jun. 2020. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jpeds.2020.03.013>.

SCOPEL, Janete Maria *et al.* Confecção de jogos com materiais alternativos como estratégia de ensino. **Scientia Cum Industria**, [S.L.], v. 4, n. 4, p. 216-218, 15 dez. 2016. Universidade Caxias do Sul. <http://dx.doi.org/10.18226/23185279.v4iss4p216>.