

# Projeto Izidora:

## Oficinas nas escolas

Com o objetivo de incentivar a implantação de Programas de Coleta Seletiva nas Escolas Municipais, em parceria com o Programa EcoEscola da Secretaria Municipal de Educação, o Projeto Izidora ministrará oficinas a estudantes de escolas previamente mapeadas pela Superintendência de Limpeza Urbana (SLU) - escolas cujas direções demonstraram interesse em implementar um Programa de Coleta Seletiva.

As escolas poderão se inscrever nas atividades através do sistema online do Programa EcoEscola. Cada escola receberá quatro atividades:

1. Mapeamento de conhecimentos prévios (atividade ministrada pelo educador da escola);
2. Mapeamento do entorno da escola através de oficina de fotografia;
3. Visita à Estação de Tratamento de Água de Morro Redondo ou à Estação de Tratamento de Esgoto do Ribeirão Onça (para estas atividades, o Projeto Manuelzão disponibilizará um ônibus para locomoção dos estudantes e funcionários);
4. Oficina com tema à escolha da escola (saúde coletiva, Política Nacional de Resíduos Sólidos, ciclo da coleta seletiva, separação dos resíduos e atores da coleta seletiva).

### **Observações:**

\_As atividades oferecidas pelo Projeto Izidora deverão ser acompanhadas de, no mínimo, um(a) educador(a) da escola.

\_A turma de estudantes que participará das oficinas será indicada pela escola, e deverá ser a mesma para as quatro atividades.

\_ Os estudantes receberão uma cartilha que será completada ao longo das oficinas, em duplas. A primeira atividade é anterior às oficinas, sendo realizada pelo(a) educador(a) que acompanhará as oficinas.

\_Ao final das atividades, cada estudante, os(as) educadores(as) e a escola receberão um certificado de participação nas oficinas.

\_As atividades do Projeto Izidora acontecerão, preferencialmente, no período da tarde por disponibilidade da equipe.

## Atividade 1: Mapeamento de conhecimentos prévios (atividade ministrada pelo educador da escola)

**Tema:** Relações dos estudantes com as águas e o território

**Objetivos:** Levantar relações e conhecimentos prévios dos estudantes sobre a dinâmica hidrológica, o território da bacia hidrográfica da escola.

**Resumo da dinâmica:** Diversos materiais são colocados à disposição, como revistas e jornais, papéis coloridos, canetinhas, massinha etc. Cada estudante registra, durante 15 minutos, diferentes ideias relacionadas ao tema “a água no espaço onde eu vivo”. Em seguida, cada um apresenta à turma seu trabalho e o educador anota as palavras-chave num grande papel colado na parede.

**Duração:** 2h30

**Materiais:**

Responsabilidade do Projeto Izidora:

- Encaminhar uma ficha com diretrizes para a atividade (perguntas norteadoras etc.)
- Encaminhar modelo de registro da oficina

Responsabilidade da escola:

- Materiais para a oficina
- Encaminhar lista de palavras-chave e fotos dos registros dos estudantes por email, conforme modelo enviado pelo Projeto Izidora
- Encaminhar lista de participantes da oficina

## Atividade 2: Oficina de mapeamento e fotografia

**Tema:** Mapeamento da bacia hidrográfica

**Objetivos:** Registrar elementos singulares da paisagem; Discutir a bacia hidrográfica como um sistema complexo, que abarca diversos elementos, naturais e antrópicos; Colocar os estudantes como protagonistas das narrativas do seu território.

**Resumo da dinâmica:** A oficina se inicia com introdução aos conceitos de bacia hidrográfica e ao território da bacia do ribeirão Izidora (possivelmente a partir de passeio 3D). Em seguida, é realizada uma oficina de fotografia, em que os participantes se dividem em grupos temáticos\* (águas, natureza, usos e resíduos) e percorrem um trajeto pré-definido no entorno da escola para fotografar elementos da paisagem que se relacionam ao tema do grupo. Dentro dos grupos, há diferentes funções: tirar fotos, anotar os pontos de interesse no mapa, escrever elementos-chave numa ficha e recolher resíduos. Na volta à escola, os grupos elaboram e compartilham com o restante da turma cartazes síntese da expedição.

\*Estarão presentes dois educadores do Projeto Izidora. É interessante que os grupos tenham no máximo 6 estudantes. Portanto, para turmas maiores que 18 estudantes, é interessante que

outros(as) educadores(as) da escola - além daquele(a) que acompanhará todas as atividades - participem da atividade como mediadores dos grupos.

**Duração:** 2h30

**Materiais:**

Responsabilidade do Projeto Izidora:

- 4 cópias de mapa do entorno da escola com o trajeto
- 4 cópias de fichas de pontos de interesse
- 8 pranchetas e 8 lápis
- Câmeras fotográficas ou celulares

Responsabilidade da escola:

- Computador e projetor
- Câmeras fotográficas ou celulares
- 4 ou mais luvas descartáveis
- Papel craft ou 4 cartolinas
- Pinceis atômicos, canetões etc.
- Fita crepe ou durex

## Atividade 3: Visita a Estações de Tratamento da COPASA

### Opção 1

**Tema:** Visita à Estação de Tratamento de Água de Morro Redondo

**Objetivos:** Conhecer infraestruturas públicas de tratamento de água; refletir sobre o ciclo e a dinâmica hidrológica; estabelecer conexões entre as gestões territorial, de resíduos sólidos e das águas.

**Resumo da dinâmica:** Divididos em duplas, os estudantes recebem duas questões sobre a Estação de tratamento e a dinâmica das águas urbanas, que deverão ser observadas durante a visita. Ao final da expedição, cada dupla compartilha com a turma suas questões e respostas.

**Duração:** 4h

**Materiais:**

Responsabilidade do Projeto Izidora:

- Ônibus para deslocamento de 40 estudantes e funcionários
- Agendamento da visita na COPASA
- Questões para as duplas

Responsabilidade da escola:

- Pranchetas, papel e canetas para todas as duplas (se possível)

### Opção 2

**Tema:** Visita à Estação de Tratamento de Esgoto de Morro Redondo

**Objetivos:** Conhecer infraestruturas públicas de tratamento de água; refletir sobre o ciclo e a dinâmica hidrológica; estabelecer conexões entre as gestões territorial, de resíduos sólidos e das águas.

**Resumo da dinâmica:** Divididos em duplas, os estudantes recebem duas questões sobre a Estação de tratamento e a dinâmica das águas urbanas, que deverão ser observadas durante a visita. Ao final da expedição, cada dupla compartilha com a turma suas questões e respostas.

**Duração:** 4h

**Materiais:**

Responsabilidade do Projeto Izidora:

- Ônibus para deslocamento de 40 estudantes e funcionários
- Agendamento da visita na COPASA
- Questões para as duplas

Responsabilidade da escola:

- Pranchetas, papel e canetas para todas as duplas (se possível)

## Atividade 4: Oficina sobre os resíduos sólidos

Esta oficina tem duração de 2h30 e acontecerá em dois momentos: o primeiro, é a exibição de um curta-metragem sobre a questão dos resíduos sólidos; e o segundo, um jogo com tema à escolha da escola (saúde coletiva, Política Nacional de Resíduos Sólidos, ciclo da coleta seletiva, separação dos resíduos e atores da coleta seletiva). Conheça, a seguir, os jogos disponíveis para escolha da escola.

### Exibição de curta-metragem

\_Filme: A definir

\_Discussão: (elencar pontos chave)

\_Duração: 30min

### Opção 1: Saúde coletiva

**Tema:** Saúde coletiva

**Objetivo:** Discutir sobre situações que impactam a saúde coletiva, de forma contextualizada à bacia hidrográfica onde se localiza a escola.

**Resumo da dinâmica:** A turma é dividida em grupos de até 6 estudantes. A cada rodada, o jogador recebe uma carta-acaso, que traz situações relacionadas à saúde coletiva (bem estar, descarte irregular de resíduos, doenças de veiculação hídrica etc.). A partir de discussão com os demais jogadores, se avalia se a situação poderia acontecer no território da bacia hidrográfica onde se localiza a escola e, caso os jogadores avaliem que seja possível que a situação aconteça ali, o jogador da vez escolhe, dentre as cartas de consequência disponíveis, uma consequência daquela situação e a coloca no tabuleiro. Ao fim do jogo, os diferentes

grupos comparam as consequências que estão em cada tabuleiro e refletem sobre as possibilidades futura para a comunidade.

**Materiais:**

Responsabilidade do Projeto Izidora:

- 5 cópias do jogo

Responsabilidade da escola:

- Projetor, computador e som (para exibição do filme)

## Opção 2: Não geração, Redução, reutilização, reciclagem 1h

**Tema:** Política Nacional de Resíduos Sólidos (PNRS)

**Objetivos:** Discutir sobre e diferenciar os diferentes conceitos trazidos pela PNRS; refletir sobre ações cotidianas que influenciam na quantidade de resíduos gerados e no destino dos resíduos.

**Resumo da dinâmica:** Divididos grupos de até 5 estudantes, os participantes recebem um jogo da memória. As duplas de cartas que devem ser encontradas são compostas por uma carta com conceitos relacionados à PNRS (não geração, redução, reutilização, reciclagem etc.) e uma carta com imagens de objetos e situações cotidianas relacionadas a esses conceitos. Após o jogo, cada grupo recebe uma situação (compras de casa, cozinha, escola, vestuário, itens pessoais) e deverá definir maneiras de evitar a geração, reduzir, reutilizar e reciclar os resíduos na situação em questão. Os grupos socializam suas discussões ao final da atividade.

**Materiais:**

Responsabilidade do Projeto Izidora:

- 5 cópias do jogo da memória
- 5 fichas com situações
- Lápis

Responsabilidade da escola:

- Projetor, computador e som (para exibição do filme)

## Opção 3: Ciclo da coleta

**Tema:** Ciclo da coleta seletiva

**Objetivo:** Discutir as diferentes etapas da coleta seletiva (aquisição do produto, segregação e descarte, coleta, triagem, comercialização, reciclagem na indústria, aquisição do produto etc.)

**Resumo da dinâmica:** Inspirada no jogo África: Dois grupos jogarão o jogo concomitantemente, sendo que cada grupo tem duas equipes de até 6 pessoas. Os grupos recebem um conjunto de palavras-chave, a princípio secretas, que estão relacionadas ao ciclo da coleta seletiva. Em cada rodada, um participante dá dicas ao seu grupo, que deve acertar qual é a palavra. O jogo se divide em três fases, relacionadas ao modo como as dicas são passadas ao grupo: descrição da palavra (1ª fase), uma palavra-chave (2ª fase) e mímica (3ª fase). Depois do jogo, os grupos recebem imagens com os conceitos-chave e devem colocá-las em ordem, montando o ciclo completo da coleta seletiva e refletindo sobre a relação entre as

palavras do jogo. Ao final dessa atividade, há discussão com toda a turma sobre os conceitos apresentados e suas relações.

**Materiais:**

Responsabilidade do Projeto Izidora:

- 2 cópias do jogo de palavras
- 4 cópias da sequência de imagens do ciclo da coleta seletiva

Responsabilidade da escola:

- Projetor, computador e som (para exibição do filme)

## Opção 4: Reciclagem em dominó

**Tema:** Separação dos resíduos sólidos

**Objetivos:** Apresentar os diferentes tipos de materiais recicláveis e não recicláveis; refletir sobre os tipos e importância da segregação dos materiais.

**Resumo da dinâmica:** A turma será dividida em quatro equipes de até 5 estudantes, e cada grupo recebe um dominó. Cada participante é um catador que se locomove pela cidade e deve coletar os resíduos, criando seu próprio tabuleiro a partir da união das peças do dominó, que trazem representações de diferentes tipos de resíduos sólidos. Ao fim do jogo, os jogadores pontuam pela quantidade de peças de mesmo tipo de resíduo colocadas em sequência. Após o jogo, há uma discussão sobre como a escola e as moradias podem e devem fazer a separação para reciclagem dos materiais. É possível que um(a) catador(a) parceiro(a) do Projeto Izidora participe da oficina e mostre aos participantes os diferentes tipos de resíduos e como realizar a separação.

**Materiais:**

Responsabilidade do Projeto Izidora:

- 4 cópias do dominó
- Contato com catadores para possível participação na atividade

Responsabilidade da escola:

- Projetor, computador e som (para exibição do filme)

## Opção 5: Atores da coleta seletiva

**Tema:** Atores da coleta seletiva

**Objetivo:** Reconhecer os principais agentes relacionados ao ciclo da coleta seletiva, desde a geração de resíduos até a reciclagem ou descarte final.

**Resumo da dinâmica:** A turma é dividida em dois grandes grupos. Cada participante recebe uma carta com elementos que compõem o ciclo dos materiais - como agentes, lugares e resíduos - e deverá colá-la em sua testa, sem ler seu conteúdo. A finalidade do jogo é que cada jogador descubra a palavra que está colada em sua testa. A cada rodada, o jogador da vez pode fazer uma pergunta aos demais participantes, que respondem com “sim” ou “não”. Quando todos os participarem descobrirem qual palavra representam, o jogo acaba e inicia-se

uma discussão sobre a relação entre as palavras e a importância de cada uma na gestão dos resíduos sólidos.

**Materiais:**

Responsabilidade do Projeto Izidora:

- 2 cópias do jogo de palavras

Responsabilidade da escola:

- Projetor, computador e som (para exibição do filme)
- Fita crepe