



UTILIZAÇÃO DO SCRATCH COMO ARTEFATO PEDAGÓGICO DE CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL

Helena Ribeiro Meirelles Sales (apresentador)¹

Anibal Lopes Guedes ², Clairton Feliciano dos Santos Júnior ³, Inete Cleide Baú ⁴,

Marcos Provin ⁵

Resumo: O presente resumo tem o objetivo de apresentar dois experimentos educativos envolvendo o artefato pedagógico *Scratch* como uma forma de aprender programação algorítmica e de desenvolver um raciocínio lógico. Seu propósito está contextualizado na área educativa com a temática conscientização ambiental, que será abordada por meio de vídeos e jogos educativos. O artefato pedagógico *Scratch* permite ao seu usuário trabalhar, de forma visual, através de imagens, de músicas, de vídeos e de programação de jogos, entre outros recursos. O *Scratch* é um software livre que foi criado pelo Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT) e pelo grupo *kids* da Universidade de Califórnia no ano de 2007. Atualmente, este software é utilizado em mais de 150 países, estando disponíveis em 40 idiomas e em vários sistemas operacionais. Quanto ao público-alvo, este projeto foi direcionado para alunos do quinto e sétimo semestre e foi aplicado por graduandos do curso de Engenharia Ambiental e Sanitária da UFFS – *Campus* Erechim, os quais desenvolveram um jogo voltado à educação ambiental de crianças por meio de sua conscientização. Os experimentos tiveram como tema a segregação de resíduos a partir de um jogo que consiste na coleta seletiva de resíduos sólidos. Como resultados, o grupo de trabalho percebeu que trabalhar a programação lógica desta forma permeou um aprendizado mais significativo e relevante ao contexto dos alunos, uma vez que são oriundos do curso de Engenharia Ambiental e Sanitária, fazendo com que se desenvolvessem ações de cunho ambiental e que visem um processo de conscientização do ambiente que nos cerca.

¹ Graduanda em Engenharia Ambiental e Sanitária, Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Erechim, bolsista de Monitoria Intercultural – inserção de povos indígenas e haitianos na UFFS – *Campus* Erechim, contato: meirelles.sales@bol.com.br

² Doutor em Educação, Universidade Federal Fronteira Sul, *Campus* Erechim, contato: anibal.guedes@uffs.edu.br

³ Graduando em Engenharia Ambiental e Sanitária, Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Erechim, bolsista Proec, contato: clairtonjunior.santos@gmail.com

⁴ Graduanda em Engenharia Ambiental e Sanitária, Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Erechim, bolsista de Monitoria Intercultural – inserção de povos indígenas e haitianos na UFFS – *Campus* Erechim, contato: ineteb93@gmail.com

⁵ Graduando em Engenharia Ambiental e Sanitária, Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Erechim, contato: marcosprovin@gmail.com



Palavras-chave: Educação Ambiental. Resíduos Sólidos. *Scratch*.

Categoria: Ensino

Área do Conhecimento: Ciências Exatas e da Terra

Formato: Comunicação Oral

¹ Graduanda em Engenharia Ambiental e Sanitária, Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Erechim, bolsista de Monitoria Intercultural – inserção de povos indígenas e haitianos na UFFS – *Campus* Erechim, contato: meirelles.sales@bol.com.br

² Doutor em Educação, Universidade Federal Fronteira Sul, *Campus* Erechim, contato: anibal.guedes@uffs.edu.br

³ Graduando em Engenharia Ambiental e Sanitária, Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Erechim, bolsista Proec, contato: clairtonjunior.santos@gmail.com

⁴ Graduanda em Engenharia Ambiental e Sanitária, Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Erechim, bolsista de Monitoria Intercultural – inserção de povos indígenas e haitianos na UFFS – *Campus* Erechim, contato: ineteb93@gmail.com

⁵ Graduando em Engenharia Ambiental e Sanitária, Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Erechim, contato: marcosprovin@gmail.com