



## ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO NÃO FORMAL: CONSTRUINDO CONHECIMENTOS DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Alan Patrique de Souza de Oliveira<sup>1</sup>  
Edison Luis Bourscheid<sup>2</sup>  
Rosemar Ayres dos Santos<sup>3</sup>

**Resumo:** Problemas socioambientais sempre estiveram presentes em nosso dia a dia e, na atualidade, crescem exponencialmente. Problemas esses identificados por pesquisas realizadas. Desse modo, se faz urgente a discussão/problematização permanente nos meios de educação. Nesse sentido, durante a realização do Estágio Curricular Supervisionado II: Educação não Formal, do curso de Física, desenvolvemos cinco atividades lúdicas que tinham como propósito, de problematizar com os estudantes a fim de desenvolver sua criatividade e trabalho em grupo. Assim, as atividades foram desenvolvidas com estudantes da faixa etária de 09 a 12 anos de idade, em uma Escola de Inglês da cidade de Cerro Largo, RS. Para isso, utilizamos *Legos* e o *software Lego WeDo 2.0 Education Set*, que possibilita a programação de blocos lógicos para variadas tarefas. E, todas as atividades envolviam o estudo de Ciências e Física. Seguindo a metodologia dos três momentos pedagógicos, iniciávamos cada encontro com problematização, para aguçar a curiosidade dos estudantes e que pudéssemos ver o quanto do tema proposto eles conheciam/entendiam e assim seguíamos com os demais momentos. Em um dos encontros trabalhamos a temática de reciclagem e coleta seletiva, no início problematizamos sobre a coleta seletiva no Município, se sabiam aonde era o aterro sanitário e quais os dias de coleta. Mostrar alguns vídeos que aparecia o que pode ser feito para se reaproveitar diversos tipos de materiais, ao exemplo de um homem que construiu toda uma casa com garrafas PET, visualizando o reaproveitamento e a economia gerada ao se fazer isso. Após, dividimos a turma em dois grupos e cada um ficaria responsável por uma parte da montagem, iniciamos a confecção de um caminhão de lixo, com os blocos de *Lego*. Como este projeto não consta na livreria do software, tivemos que desenvolver o caminhão e tirar várias fotos das etapas de confecção, para auxiliar os estudantes durante a montagem. O caminhão contava com dois motores programáveis que faziam a função de movê-lo e de levantar a caçamba com o lixo. Também, confeccionamos lixeiras com a

---

<sup>1</sup> Licenciando em Física, Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), *Campus* Cerro Largo, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID Física UFFS/CAPES, alanp.oliveira@outlook.com.

<sup>2</sup> Licenciando em Física, UFFS, *Campus* Cerro Largo, Bolsista do PIBID Física UFFS/CAPES, edisonpx123@gmail.com.

<sup>3</sup> Professora do Curso de Física Licenciatura e do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências (PPGEC), UFFS, *Campus* Cerro Largo. Coordenadora do PIBID Física UFFS/CAPES. roseayres07@gmail.com.



identificação apropriada para cada material. Durante o processo de montagem do caminhão, muitas dúvidas iam surgindo, fossem técnicas ou conceituais, elas foram sanadas através dos diálogos entre o grupo. Após cada grupo terminar sua tarefa, reunimos as duas partes e formamos o caminhão, passamos então para a programação dos blocos lógicos de comando e traçávamos rotas para o caminhão levar o lixo até as lixeiras apropriadas. Portanto, o intuito dessa atividade foi o de sensibilizar os estudantes sobre o correto descarte dos resíduos e a importância da separação dos materiais, começando eles próprios em suas casas e discutir conceitos científicos envolvidos de forma lúdica. Pudemos perceber no decorrer dessa atividade, que os estudantes já tinham prévio conhecimento sobre a coleta seletiva e seu correto descarte, mesmo que ainda houvesse dúvidas, em linhas gerais, entenderam e reforçaram as concepções que possuíam, bem como, puderam perceber um pouco da física ambiental presente.

**Palavras-chave:** Questões Ambientais. Diálogo Problematizador. Programação.

**Categoria:** UFFS - Ensino

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas

**Formato:** Comunicação Oral