

Tutorial Ação - Guardiões dos Oceanos

Apresentação

Diretriz: Meio Ambiente

Área de atuação: Educação ambiental para crianças.

Objetivo: Sensibilizar crianças sobre os impactos dos resíduos nos oceanos e estimular a criatividade, o trabalho em equipe e a busca por soluções para problemas ambientais.

Público-alvo: Crianças de 6 a 12 anos.

Duração estimada: 30 minutos

Tipo: Presencial

Materiais necessários

- Pano azul ou lona azul (representando o mar);
 - Animais marinhos impressos;
 - Resíduos limpos (garrafas PET, tampinhas, embalagens, papéis etc.);
 - Barbantes, papelão, palitos, fitas, elásticos, entre outros
-

1. Propósito da Atividade

A oficina *Guardiões dos Oceanos* simula a situação real dos mares: cheios de vida, mas também contaminados por plásticos.

O objetivo é que as crianças percebam a importância de **proteger a vida marinha**, limpando o mar sem causar mais danos.

Elas irão criar, com materiais recicláveis e sucata, um **protótipo de ferramenta** para retirar os resíduos do mar (representado por um grande pano azul) **sem tocar nos animais**.

A atividade combina criatividade, ciência, cuidado ambiental e trabalho em equipe.

2. Papel do Voluntário

Os voluntários são **facilitadores**, não instrutores.
Seu papel é:

✓ Facilitar o processo criativo

- Incentivar ideias.

- Fazer perguntas que estimulem estratégias.
- Evitar dar respostas prontas ou sugerir diretamente como construir a ferramenta.

✓ **Garantir a segurança e o respeito às regras**

- As crianças **não podem entrar ou pisar** no pano azul.
- Elas não podem tocar diretamente os **animais marinhos** no cenário.

✓ **Acompanhar o jogo e registrar resultados**

- Validar se o protótipo criado funciona.
- Observar se removeram só resíduos, sem tocar nos animais.
- Anotar o desempenho do grupo (sucesso total, parcial ou tentativa frustrada).

✓ **Manter motivação, colaboração e entusiasmo**

- Reforçar o cuidado com o mar.
- Ativar o senso de equipe.
- Celebrar as tentativas — mesmo as que não funcionarem.

3. Fluxo da Atividade (Passo a Passo)

3.1. Apresentação do Desafio (2–3 minutos)

Faça uma breve explicação aos participantes:

“Vocês são os Guardiões dos Oceanos. Este pano azul é o mar. Ele está cheio de vida... mas também cheio de lixo plástico. Seu desafio é construir uma ferramenta para retirar o lixo, sem tocar nos animais nem invadir o mar.”

Reforce:

- Não pode pisar no pano azul.
- Não pode empurrar, esbarrar ou tocar nos animais marinhos.
- Só podem usar os materiais disponíveis.

3.2. Planejamento e Construção do Protótipo (8–12 minutos)

As crianças irão escolher e combinar materiais como:

- barbantes,
- papelão,
- palitos,
- fitas,

- elásticos,
- entre outros.

Como o voluntário deve agir:

- Estimular o diálogo e as ideias entre as crianças.
- Perguntar:
 - “Como vocês imaginam alcançar o lixo sem tocar nos animais?”
 - “Qual material parece mais resistente?”
 - “Como podemos pegar objetos à distância?”
- Nunca montar a solução por elas.

O voluntário pode ajudar a **fixar** materiais ou cortar fitas **apenas se o grupo pedir**.

3.3. Teste da Ferramenta no Mar (7–10 minutos)

Chegou a hora de testar o protótipo:

- Peça que uma criança por vez utilize o dispositivo construído.
- Ajude a organizar a vez de cada um.
- Observe atentamente:
 - Se o lixo é retirado sem invadir o pano azul.
 - Se não encostam nos animais.
 - Se o grupo ajusta a estratégia caso algo não funcione.

Como agir:

- Parabenize quando o grupo ajusta ideias.
- Incentive a calma, a paciência e o respeito ao turno.
- Evite tocar você mesmo nos resíduos — o desafio é delas.

3.4. Fechamento e Validação (2–3 minutos)

Ao final, o voluntário valida o desempenho:

O grupo venceu se:

- ✓ Não pisou no pano azul
- ✓ Não tocou em nenhum animal marinho
- ✓ Removeu todos os resíduos usando o protótipo criado

Se não venceram, reforçar a mensagem:

“A solução não precisa funcionar de primeira. Na vida real, cientistas e engenheiros fazem muitos testes antes de conseguir salvar os oceanos. O importante é tentar, aprender e melhorar!”

4. Frases úteis para estimular sem dar respostas

- “Que outras ideias vocês têm?”
- “Como vocês fariam para alcançar algo longe?”
- “O que acontece se juntarmos dois materiais diferentes?”
- “Há outra forma de pegar o lixo sem tocar nos animais?”
- “Como vocês podem melhorar o que já criaram?”
- “Quem ainda não deu uma ideia?”