

Jornada Ambiental

Projeto Materia na Escola

Um professor com vontade de mudar o mundo pode ir mais longe se receber apoio e incentivo.

O projeto Jornada Ambiental - "Materia na Escola" teve como objetivo reconhecer professores que levaram o tema homem e meio ambiente para a sala de aula.

Por meio de atividades guiadas, realizadas entre março e junho de 2024, os alunos aprenderam sobre consumo consciente, reutilização e reciclagem de materiais e se aproximaram do ambiente que os cerca.

Nesta 1ª edição do projeto, escolas de Cabreúva/SP e Mairiporã/SP foram reconhecidas.

Acesse o QR Code e saiba mais.



Realização:



Apoio:



2^a edição da Jornada Ambiental
Projeto de Educação Ambiental Matéria na Escola

EDITAL

A ABIPLAST, por intermédio da Câmara Setorial dos Fabricantes de Descartáveis Plásticos torna público, para conhecimento dos interessados, este edital para seleção de participantes para a 2^a edição da Jornada Ambiental - Projeto de Educação Ambiental Matéria na Escola – 2025 – aplicando-se as normas e diretrizes aqui descritas.

1. DA FINALIDADE

1.1 Constitui objeto deste edital a realização da segunda edição do Projeto de Educação Ambiental Matéria na Escola, com a finalidade de promover educação ambiental entre alunos, professores e a comunidade em que estão inseridos.

1.2 O objetivo deste edital é selecionar escolas das Redes de Educação Municipais, Estaduais, Federal e Privadas e outras, para participarem, com turmas de **Ensino Fundamental e Ensino Médio**, de uma jornada de educação ambiental baseada no despertar do protagonismo do aluno.

1.3 Serão selecionadas escolas nas cidades de execução do Projeto nos polos de atuação das empresas apoiadoras, conforme segue:

Polo 1 - Cabreúva/SP;

Polo 2 - Mairiporã/SP e Atibaia/SP;

Polo 3 - São Ludgero/SC, Içara/SC e Criciúma/SC;

Polo 4 - Triunfo/RS, Montenegro/RS e Canoas/RS.

1.4 Para participação, serão selecionadas no máximo cinco escolas por polo.

1.5 A seleção se dará a partir do histórico de engajamento com questões socioambientais, conforme descrito no item 3.2..

2. DA INSCRIÇÃO

2.1 As inscrições devem ser realizadas pelo professor responsável por conduzir os alunos na Jornada de Educação Ambiental, conforme descrito no item 3.1.

2.2. A inscrição será considerada efetuada apenas após o envio do formulário de inscrição e com o formulário de anuênciia do corpo diretivo da escola (Anexo A) através do formulário disponível neste [link](#).

2.2 Caso a escola deseje participar da Jornada com mais de uma turma, o professor responsável por cada turma deverá proceder a inscrição de cada uma e a Diretoria deve conceder anuênciia para cada uma também (*vide item 6.Premiação*)

2.2.1 É vedada a inscrição de professor para turmas com número de alunos superior a 50 alunos.

2.3 Ao realizar a inscrição, a escola estará, automaticamente, de pleno acordo com as normas deste edital e seus regulamentos.

2.4 O período de inscrição será de **17 de março a 25 de abril**.

3. DO PROCESSO DE SELEÇÃO

3.1 O formulário de inscrição está disponível neste [link](#) e é dividido em:

- 1 - Dados da Escola (nome, endereço, direção, contato da escola, professor responsável e contato do professor; pública/privada/comunitária/outros).
- 2 - Número de alunos regularmente matriculados no Ensino Médio e o número de alunos que irão participar dessa iniciativa.
- 3 - Breve descrição de projetos e iniciativas de cunho socioambiental que a escola tenha desenvolvido ou participado no período entre 2022-2024.
- 4 - Texto de até 250 palavras justificando porque a sua escola deve ser escolhida para participar dessa iniciativa.
- 5 - Vídeo de até um minuto falando de como esse projeto pode ser importante para a comunidade em que sua escola está inserida.
- 6 - Efetivação do envio do termo de ciência da direção da escola sobre esta submissão (*vide anexo A*).

3.2 A seleção acontecerá por meio de avaliação do engajamento da escola e do professor inscrito, sendo levados em consideração projetos e programas ambientais concluídos ou em andamento no ambiente escolar, durante os últimos dois anos. Registros fotográficos ou documentos comprobatórios são desejáveis.

3.3 A expectativa da escola ao participar desta iniciativa será utilizada como balizador da relação Proposta-Proponente e não tem caráter avaliativo, embora possa ser utilizada como critério de desempate.

4. DO RESULTADO

4.1 A admissão de participação de cada turma será divulgada em até 10 dias úteis após o encerramento do período de inscrições no site jornadaambiental.plasticoamigo.com.br e será enviado por e-mail enviado aos contatos disponibilizados no formulário de inscrição.

5. DA EXECUÇÃO DA JORNADA

5.1 Os inscritos selecionados comprometem-se a participar da Jornada de Educação Ambiental proposta ou comunicar a desistência da vaga em até 48 horas após a divulgação do resultado, sob pena de terem a participação vedada em editais desta entidade por até dois anos.

5.2 Os professores inscritos devem assistir ao treinamento online, a ocorrer em data e horário a definir, após a admissão da turma na Jornada Ambiental. O treinamento também será gravado e disponibilizado aos participantes.

5.3 A Jornada de Educação Ambiental é composta de 5 atividades, apresentadas na Tabela 1, que devem ser realizadas entre abril e setembro de 2025, em calendário a ser definido pelo professor, encaixando as 5 fases propostas abaixo em seu calendário de atividades, conforme lhe for conveniente. Para auxiliar o professor, uma lista de ideias é apresentada no Anexo B.

5.4 A realização de cada fase deve ser registrada em fotos e vídeos e esses documentos devem ser enviados em relatório de participação por meio de formulário apropriado, a ser disponibilizado para as escolas selecionadas durante o treinamento online.

5.4 O envio destes registros deverá ser realizado, impreterivelmente, até 26.09.2025.

5.5 O desempenho da escola nas cinco fases será utilizado como critério de seleção para a premiação (*vide item 6*).

Tabela 1. Atividades que compõem a Jornada Ambiental.

Pilar	Objetivo	Ações possíveis
Mudança de paradigma	<u>Pesquisa</u> sobre a responsabilidade de cada um nos cuidados com o meio ambiente.	Pesquisa ativa sobre temas direcionados (ciclo de vida, consumo consciente, obtenção de matérias primas, geração de resíduos).
Relações entre o ambiente natural e construído	<u>Experiências</u> para perceber o ambiente construído como natureza transformada.	Utilização de jogos relacionais e construtivos, desenvolvidos pelos próprios alunos. Sugere-se quebra-cabeça, jogo da memória, jogos sensoriais.
Pilar	Objetivo	Ações possíveis
Como se ocupa o espaço natural	<u>Expedição</u> para destacar a importância do respeito com o ambiente a sua volta (natural ou construído).	Trilhas, expedição ou investigação do entorno da escola.
Percepção da vida	Identificar <u>serviços ambientais</u> e o homem como integrante do ambiente natural.	Identificação do bioma original da área em que a escola está inserida, frutas e verduras da estação, da região. Relacionar com a alimentação.
Reflexão para a comunidade	Consolidar o conhecimento sobre os <u>materiais</u> naturais ou tecnológicos observados ao longo do projeto.	Desenvolvimento de uma materioteca, promoção do uso de redes sociais ou gravação de podcasts, divulgação via projeto escolar (vide “Folder” no anexo A).

6. DA PREMIAÇÃO

6.1 Concorrem à premiação as escolas que enviarem o relatório de participação em tempo hábil para avaliação. Todas as escolas concorrentes serão reconhecidas com certificado de participação, conjunto de contentores para coleta seletiva e apoio institucional da empresa que apadrinha o projeto na cidade.

6.2 A premiação será atribuída a escolas que se destacarem na execução de suas jornadas, até um limite de oito escolas em nível nacional.

6.3 A avaliação para premiação é composta pelos seguintes itens:

- a) Comprometimento com a realização das cinco etapas da Jornada;
- b) Comprovação por meio de registros fotográficos, vídeos e documentos, enviada em formulário apropriado (a ser disponibilizado);
- c) Número de alunos envolvidos;

- d) Engajamento dos alunos envolvidos (depoimentos dos alunos);
- e) Conexão das ações realizadas com a comunidade em que a escola está inserida (número de participantes indiretos e/ou depoimentos da comunidade);

6.4 As escolas premiadas receberão o aporte de R\$ 3.000,00 (três mil reais) a serem alocados entre: a) itens de consumo (material escolar, materiais de higiene e limpeza), b) bens duráveis (dispositivos eletrônicos, equipamentos para laboratórios, mobiliário ou materiais educacionais), c) reconhecimento ao professor, no valor de R\$ 500,00 e d) reconhecimento aos alunos (experiência sociocultural, como passeio, cinema, teatro ou piquenique em parque ecológico).

6.5 A premiação que a escola efetivamente vai receber deverá ser acordada com a empresa patrocinadora da premiação e não deve exceder os limites propostos neste edital. Itens não contemplados na descrição do item 6.4 devem ser solicitados mediante justificativa da escola e dependerão de aprovação da comissão organizadora e da empresa patrocinadora.

6.6 A divulgação das escolas e turmas selecionadas para a premiação ocorrerá no dia 14 de novembro através do site jornadaambiental.plasticoamigo.com.br.

7. CONSIDERAÇÕES GERAIS

7.1 Ao preencher a ficha de inscrição e participar do concurso, a escola e os estudantes concorrentes cedem a ABIPLAST, os respectivos direitos de reprodução e divulgação integral e/ou parcial dos trabalhos desenvolvidos e suas imagens, mediante a citação de autoria, seja em calendários, jornais, cartilhas ou internet, entre outros.

7.2 O presente edital estará disponível no site jornadaambiental.plasticoamigo.com.br.

Associação Brasileira da Indústria do Plástico - ABIPLAST

Câmara de Descartáveis

Ricardo Mello

17 de março de 2025, São Paulo-SP

ANEXO A

ANUÊNCIA DO CORPO DIRETIVO DA ESCOLA

Eu, nome do(a) diretor(a), inscrito sob o CPF número do CPF no formato 000.000.000-00, diretor da escola nome da escola, (pública/privada/comunitária/outro), situada à endereço da escola, estou ciente e de acordo com a inscrição da mesma no Projeto de Educação Ambiental Matéria na Escola.

A Jornada de Educação Ambiental proposta no edital será realizada com a turma indicar a série e número de alunos e sua condução é de responsabilidade do Professor(a) nome do(a) professor(a), inscrito sob o CPF número do CPF no formato 000.000.000-00.

Pelo preenchimento e envio deste termo, reconheço que li e aceito os termos do edital do Projeto de Educação Ambiental Matéria na Escola.

Realizar o preenchimento e envio clicando neste [link](#).

ANEXO B

- 1) Caixa de ferramentas, adaptado de Faria, A. C. de, Perantoni, I. C. R., Souza, R. dos S. de, Santos, A. R. dos, Vila, T. A., Correa, S. H. R., ... Souza, J. R. de. (n.d.). O USO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL EM MATO GROSSO. Disponível em:
https://evento.ufmt.br/download/sub_2c798399d766b67172fdb598686c1ca.pdf
- 2) Caixas Sensoriais – caixas de papelão contendo materiais selecionados pelos próprios alunos, nas quais o estudante, apenas pelo tato, deve associar o seu conteúdo ao tema que está sendo pesquisado (materiais, alimentos, resíduos). O aluno deve ser capaz de diferenciar materiais naturais e materiais artificiais, bem como as características desses materiais (durabilidade, maleabilidade, fragilidade, etc).
- 3) Jogo da memória – formado por 16 peças de 20x20cm com imagens selecionadas pelos alunos. Os pares devem ser formados por um material (papel, papelão, vidro ou plástico) e suas características. O que determina a formação dos pares é a cor de fundo das peças. A atividade pode ser realizada por duplas de indivíduos (um contra o outro) ou por dois grupos (um contra o outro).
- 4) Quebra-cabeça gigante – conjuntos contendo 12 peças cada de 40x40cm/peça com imagens de materiais utilizados no cotidiano. Ao serem encaixadas corretamente, as peças formam uma mensagem subliminar, como o planeta se regenerando a partir do uso correto dos materiais.
- 5) Corrida na serpente – ilustração de uma serpente (ou animal característico da região onde os alunos estão) com pelo menos dois metros de comprimento. Dois ou mais estudantes participam da corrida por meio de marcação numérica ordinária no corpo da serpente (simulando um jogo de tabuleiro). Os estudantes perguntam e respondem entre si questões pré-definidas sobre o tema de estudo. A resposta correta dá o direito ao estudante de jogar o dado para orientar no avanço das casas numéricas.
- 6) Folder “RecicLAÇÃO” – os estudantes devem desenvolver folder informativo relacionado ao projeto, com o objetivo de sensibilizar o público infantil da escola. Recomenda-se que o folder seja orientativo e interativo, apresentando informações sobre

o tema e atividades lúdicas como questões de “verdadeiro ou falso”, labirintos, caça-palavras, entre outros. Este folder pode ser utilizado posteriormente na escola, em seu formato digital ou impresso.