

## **E-Lixo: da conscientização ao descarte ambientalmente correto**

Henrique Montemezzo<sup>1</sup>, Lis Ângela De Bortoli<sup>1\*</sup>  
\*Orientador

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -  
*Campus Sertão. Sertão, RS, Brasil.*

Os avanços tecnológicos têm impulsionado significativamente a aquisição de equipamentos eletroeletrônicos. Este consumismo, aliado a obsolescência programada, que impõe ao consumidor um curto tempo de uso do produto, são fatores que contribuem expressivamente para o aumento desenfreado do lixo eletrônico em todo o mundo. Se descartados inadequadamente, os resíduos eletrônicos podem causar danos aos seres humanos e ao meio ambiente. Com base nesta problemática, em 2011, foi criado o projeto de extensão "E-lixo: da conscientização ao descarte ambientalmente correto", cujo objetivo é conscientizar a comunidade local sobre o problema do e-lixo e, por conseguinte, orientar as pessoas para o adequado descarte dos materiais eletroeletrônicos. Dentre as ações desenvolvidas pelo projeto consta a realização de jogos educativos, confecção de meta arte com materiais descartados, palestras, exposições e mutirões de descarte. Nos mutirões, realizados anualmente, em parceria com a Prefeitura de Sertão, arrecada-se materiais eletroeletrônicos obsoletos, sem uso ou danificados. Destes materiais arrecadados, boa parte é encaminhada à empresa Recycle de Passo Fundo, outra parceira do projeto, que se responsabiliza pela adequada destinação ambiental dos equipamentos. Até o momento foram arrecadados pelo projeto quase onze toneladas de lixo eletrônico, sendo parte deste montante composto por equipamentos ainda operantes e outros de longa data de fabricação. Muitos destes equipamentos antigos arrecadados tiveram papel relevante na linha do tempo da informática, de modo que surgiu a ideia de criar um museu itinerante para utilizá-los no ensino da história e evolução da computação aos estudantes e interessados no assunto. Atualmente o E-Museu – como foi chamado - possui aproximadamente quarenta itens, cada um, acompanhado de uma ficha descritiva contendo dados importantes sobre o mesmo. O E-Museu vem sendo exposto a crianças e adolescentes do ensino fundamental ao superior, bem como para professores e funcionários do *Campus Sertão*. Criou-se também jogos que abordam o tema da educação ambiental, com ênfase nos problemas do e-lixo, estes levam os jogadores a um envolvimento intenso, que permite um ambiente menos formal para ação pedagógica, proporcionando ao aluno um momento descontraído para o aprendizado. Outra ação que merece destaque é a arte com sucata eletrônica que demonstra possibilidades de reutilização dos resíduos descartados. Conclui-se que as dinâmicas adotadas mostram-se bastante efetivas, possibilitando inferir que, num futuro próximo, os adultos estarão mais conscientes. Além disso, vários materiais descartados e que ainda funcionam, estão sendo doados para pessoas que buscam alternativas para dispor de equipamentos que não podem ou não querem comprar.

**Palavras-chave:** Lixo eletrônico. Mutirão. Museu. Meta-arte. Jogos educativos.

Trabalho executado com recursos do Edital PROEX/IFRS nº054/2015/Programa Institucional de Bolsas de Extensão 2016, da Pró-Reitoria de Extensão.