

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

VALÉRIA REGINA AGUIAR DOS SANTOS

MÍDIAS NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

JUIZ DE FORA
2018

VALÉRIA REGINA AGUIAR DOS SANTOS

MÍDIAS NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador(a): Prof^(a). Ma. Marina Furtado Terra

JUIZ DE FORA
2018

VALÉRIA REGINA AGUIAR DOS SANTOS

MÍDIAS NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof(a). Ma. Marina Furtado Terra
(orientadora)

Prof(a). Josiane Salles

Membro da banca

Membro da banca

INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo altamente tecnológico e isso nos permite modificar o processo de ensino/aprendizagem, no sentido de torná-lo mais atrativo e significativo para nossos alunos que estão cada vez mais imersos nesse universo.

Sempre me interessei por coisas novas, a sede de conhecimento sempre fez parte da minha vida. Gosto muito de desafios, eles me impulsionam, e na busca por superá-los, sempre construo novos e importantes aprendizados.

Essa paixão pelo aprender sempre me moveu no sentido de aprofundar meus conhecimentos sobre qualquer coisa que me proponho a fazer, seja na vida pessoal ou profissional. Dessa forma, acabei me apaixonando pelas tecnologias, pois elas nos possibilitam uma infinidade de coisas, construir conhecimentos, distrair, estar mais bem informados, nos comunicar de maneira rápida e eficaz, eternizar momentos, compartilhar e tudo isso com o auxílio das mídias.

Quando comecei a trabalhar com Educação Infantil, o gosto pelo uso das tecnologias, como forma de tornar o processo de ensino/aprendizagem mais interessante, ficou explícito, mesmo diante das limitações que encontrei no ambiente de trabalho, como falta de espaço propício, falta de recursos materiais. Mesmo assim, sempre primei pela inovação, por um ensino que aproximasse as crianças da realidade em que viviam.

Algum tempo depois tive a chance de cursar Pedagogia, por meio da Educação a Distância, então tive que aprender a dominar o uso das tecnologias e de diversas mídias, pois era uma necessidade para que conseguisse me sair bem nos estudos. Então, unindo a paixão à necessidade, aprofundei mais meus conhecimentos sobre as tecnologias e suas mídias, o que me fez desejar muito uma especialização nessa área, e que estou finalizando agora.

Minhas vivências na Educação a Distância, me ajudaram a compreender o quanto o uso das mídias pode contribuir para uma educação que faça a diferença na vida dos estudantes. Uma educação que os torne verdadeiros autores de seu processo de construção dos conhecimentos, que os torne indivíduos mais críticos, mais engajados com os problemas vivenciados em nosso tempo.

Já a paixão pela Educação Ambiental, surgiu na infância. Cresci cercada pela natureza e toda a sua magnitude, pois morei na zona rural durante muitos anos.

Sempre observei e admirei as pequenas coisas que só quem vive na natureza pode presenciar cotidianamente.

Tenho verdadeira paixão pelos animais, mas nunca gostei de vê-los presos ou maltratados, ao contrário sempre fui a defensora, a protetora dos bichinhos e sua liberdade, o que ainda sou até hoje. Também gosto muito de plantar de ver as plantas se desenvolverem e se tornarem árvores grandiosas ou apenas uma pequena e frágil plantinha. O que mais me toca é ver a natureza fazendo sua magia.

Como Educadora Infantil, tive que aprender muito sobre meio ambiente para trabalhar com as crianças. Mais tarde, minha irmã fez faculdade de Ciências Biológicas, o que me motivou a aprofundar meus conhecimentos sobre a Educação Ambiental. Foi assim, que me apaixonei pela possibilidade de contribuir para a formação de cidadãos mais comprometidos com a problemática ambiental e, conseqüentemente, contribuir para a melhoria da qualidade da vida no planeta terra.

Unindo a paixão pelas tecnologias e suas mídias e a Educação Ambiental, foi assim que cheguei ao tema “Mídias na Educação Ambiental”.

Quanto à escolha dos produtos a serem produzidos, foi relativamente fácil, desde que tive o primeiro contato com a gamificação da educação tive certeza que era algo que gostaria muito de aprender mais, e se estivesse em sala de aula, colocaria em prática com meus alunos.

Fardo (2013, p. 2) nos ajuda a compreender melhor o que é gamificação da educação:

[...] gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games.

Já a escolha do segundo produto, foi mais complicada, fiquei muito dividida, pois todas as opções eram interessantes e relevantes para o processo educacional. Mas, escolhi a reportagem por acreditar ser uma forma de mostrar como está sendo realizado o uso das mídias em algumas escolas de Coromandel-MG.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) ressaltam a importância do trabalho com os diversos gêneros textuais em sala de aula, para que

os alunos dominem as mais variadas situações comunicativas existentes e saibam usá-las corretamente. Como a reportagem é um gênero textual, trabalhar com ela no contexto educacional é indispensável para a formação de cidadãos críticos e capazes de exercerem sua cidadania.

RESULTADOS

Pré-produção

Após a escolha dos produtos que seriam produzidos, o passo seguinte foi o planejamento para a execução de cada um deles. Por uma questão de organização, optei por falar separadamente da pré-produção de cada um dos produtos que escolhi.

Reportagem

Considerando o tema Mídias na Educação Ambiental, procurei realizar algumas leituras de reportagens, artigos, trabalhos científicos com esse tema, para que pudesse aprimorar meus conhecimentos sobre o assunto e conseqüentemente planejar melhor o rumo da reportagem.

Depois de algumas leituras, decidi abordar na reportagem como tem sido o uso das mídias no processo de ensino/aprendizagem da Educação Ambiental, de alunos do Ensino Fundamental e Médio de duas escolas estaduais de Coromandel-MG.

Com a questão central da reportagem decidida, escolhi quem seriam os entrevistados. Com o objetivo de ter opiniões diversas pensei em colher o depoimento de dois alunos, um do Ensino Fundamental e um do Médio, um(a) professor(a) de Biologia ou Ciências, uma professora do Curso de Pedagogia.

O próximo passo foi formular os questionamentos, os pontos que gostaria que fossem abordados pelos entrevistados, que foram os seguintes:

- **Alunos:** falar como está acontecendo o ensino da Educação Ambiental na escola em que estudam; se os professores fazem uso das mídias e de recursos da gamificação da educação; qual a opinião dos alunos sobre o uso das mídias e da gamificação da educação no processo de ensino/aprendizagem da Educação Ambiental.

- **Professor(a):** saber se fazem uso das mídias e da gamificação da educação em suas aulas; qual a opinião a esse respeito, os principais desafios enfrentados, as vantagens e desvantagens, se houverem, desse uso.
- **Professor(a) da graduação em Pedagogia:** Em sua opinião os cursos de Pedagogia preparam os futuros docentes para o uso das mídias e da gamificação no processo educacional?

Para finalizar, foi determinado como seriam feitas as entrevistas. Priorizei por não fazer uma entrevista com perguntas e respostas, mas apresentar aos entrevistados os pontos e questionamentos a serem abordados e deixar que eles gravassem um áudio com suas colocações. O áudio poderia ser gravado no celular e me enviado por *e-mail* ou *bluetooth*, o que deixei a critério dos entrevistados.

Proposta de gamificação da educação

O primeiro passo foi fazer uma vasta pesquisa sobre gamificação da educação, a fim de compreender melhor o que é gamificação, quais as principais características. Para isso, fiz leitura de artigos científicos, reportagens sobre gamificação na educação e no comércio, sobre experiências de gamificação em escolas no Brasil e no mundo.

Essas leituras me ajudaram a ter uma ideia de que tipo de proposta de gamificação da educação gostaria de construir. Assim, decidi que seria uma missão e dentro desta, os alunos teriam que vencer alguns desafios para obter as respostas que os ajudariam a concluir a missão proposta.

Após planejar a proposta, realizei uma intensa pesquisa para encontrar uma plataforma que me auxiliasse na execução da minha ideia. Após inúmeras pesquisas, não encontrei nada que atendesse às minhas necessidades.

Então, optei pela criação de um grupo no *Facebook* onde os alunos pudessem compartilhar seus feitos. A próxima ação seria planejar o sistema de pontuação e a forma de repassá-la aos alunos. Decidi que seria uma planilha e que seria disponibilizada aos alunos por meio de *QR Code*.

Produção

Por considerar que a produção da proposta de gamificação exigia mais tempo e pesquisa, portanto, seria mais complexa, optei por iniciá-la primeiro. Dessa forma

comecei a escrever como seria a missão e comecei a dividi-la em desafios para que ao superá-los os alunos tivessem respostas que os ajudariam a concluir a missão.

Ao elaborar as primeiras partes dessa proposta percebi que não atendia às minhas expectativas, portanto, tive que reformulá-la. Dessa forma, criei uma grande missão subdivida em desafios menores, de participação obrigatória, e desafios extras que somavam pontos também extras, mas que ficavam a critério dos alunos participarem ou não.

Para criar a proposta, pensei em atividades que possibilitassem ao professor trabalhar com os grandes problemas do meio ambiente e que ao mesmo tempo envolvesse a interdisciplinaridade. Nesse contexto, procurei elaborar atividades diversificadas, que envolviam conhecimentos de outras disciplinas e que também permitisse aos alunos aprender a trabalhar com mídias variadas.

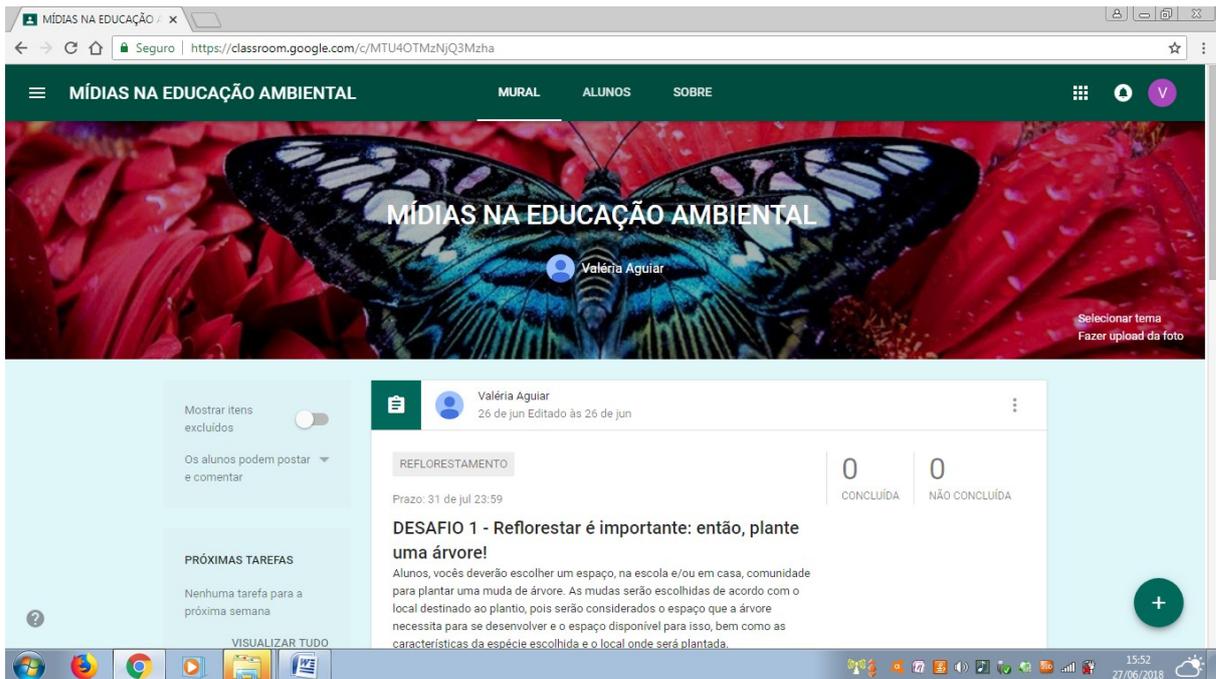
A proposta inicial era criar um grupo no *Facebook*, para que os alunos pudessem compartilhar opiniões, discutir sobre a realização dos desafios e publicar os registros de cumprimento dos mesmos.

Primeiro escrevi toda a proposta de gamificação. Faltava, ainda, criar o grupo no *Facebook*, mas não estava satisfeita, pois não ficaria da forma que havia imaginado, queria alguma coisa que oferecesse mais possibilidades.

Ao ler o texto “Leitura literária: uma experiência gamificada”, de Carolina Müller (2017), encontrei o que procurava. No texto, a autora fala sobre sua experiência com uma atividade de leitura literária gamificada usando a plataforma *Google Classroom*.

Nesse momento iniciei uma intensa pesquisa a fim de conhecer melhor as possibilidades e o funcionamento dessa plataforma, e para minha felicidade ela era exatamente o que eu precisava para tornar minha proposta mais interessante e mais dinâmica. Dessa forma podia centralizar toda a proposta em um único espaço, o que facilita o acompanhamento de sua execução.

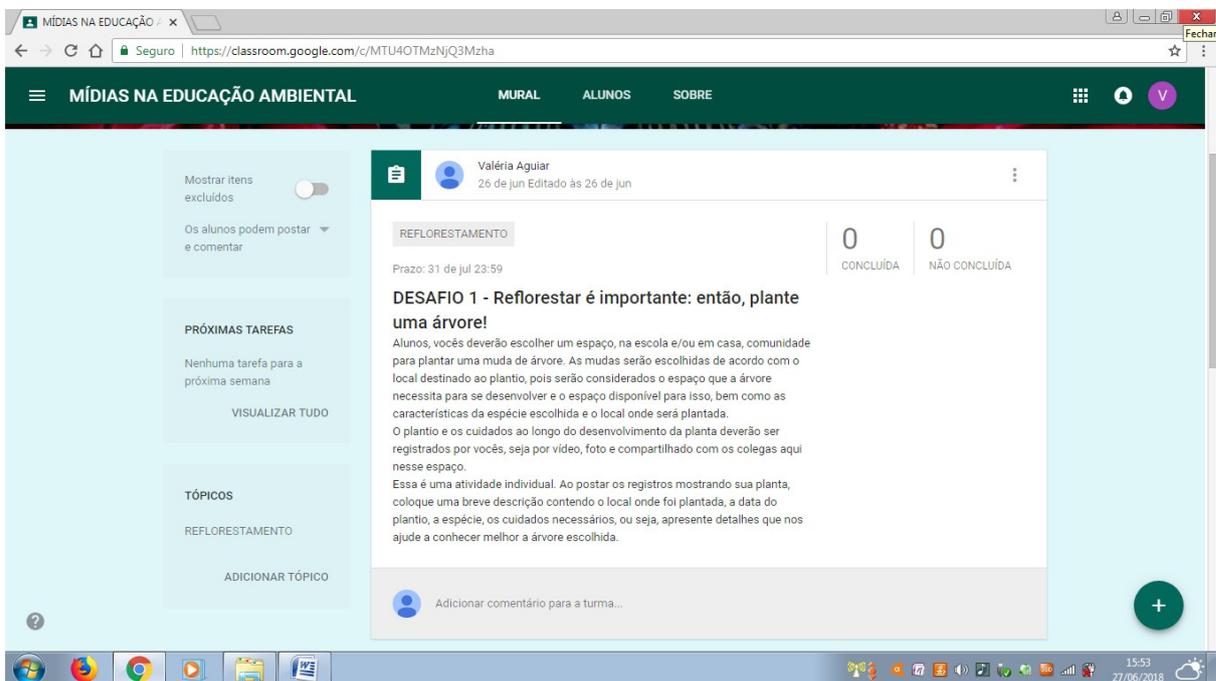
Figura 1 – Plataforma *Google Classroom*¹



Fonte: <https://classroom.google.com/c/MTU4OTMzNjQ3Mzha>

Após fazer o meu cadastro na plataforma *Google Classroom*, o que é bem simples, comecei a inserir os desafios na referida plataforma, conforme mostra a figura 2.

Figura 2 – Desafio inserido na plataforma *Google Classroom*

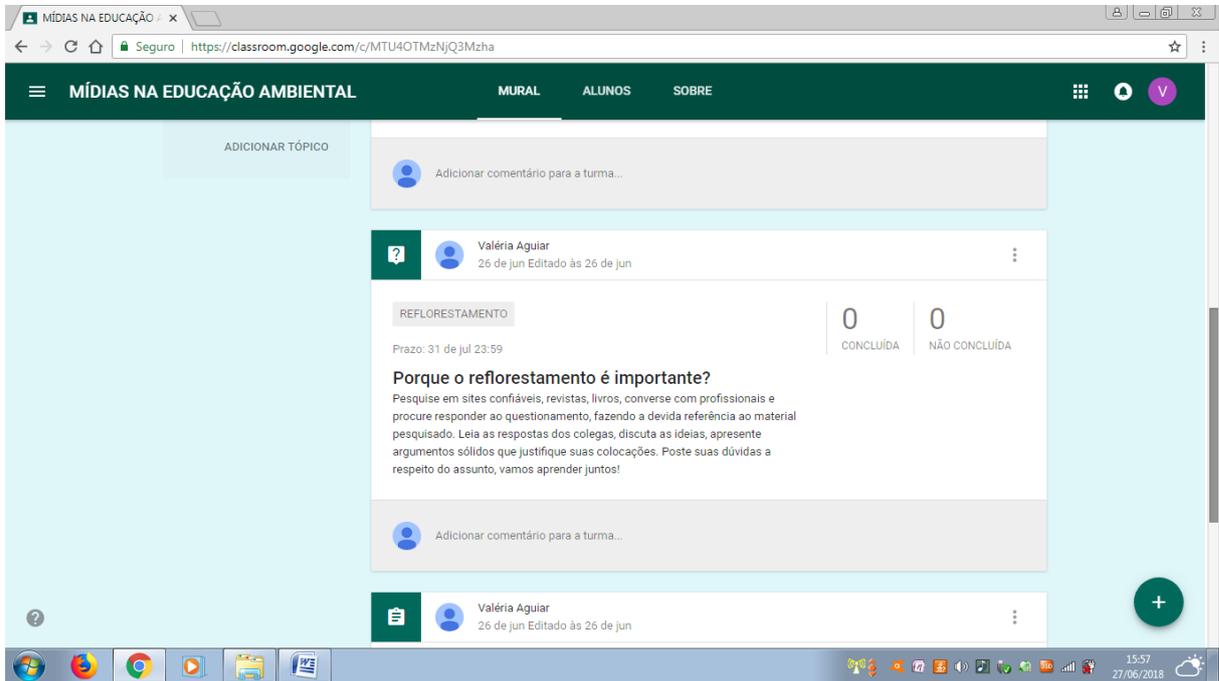


Fonte: <https://classroom.google.com/c/MTU4OTMzNjQ3Mzha>

¹ <https://classroom.google.com/>

Também lancei uma pergunta, para que os alunos pudessem discutir, pesquisar e compartilhar informações a respeito do tema do desafio executado, como ilustra a figura 3.

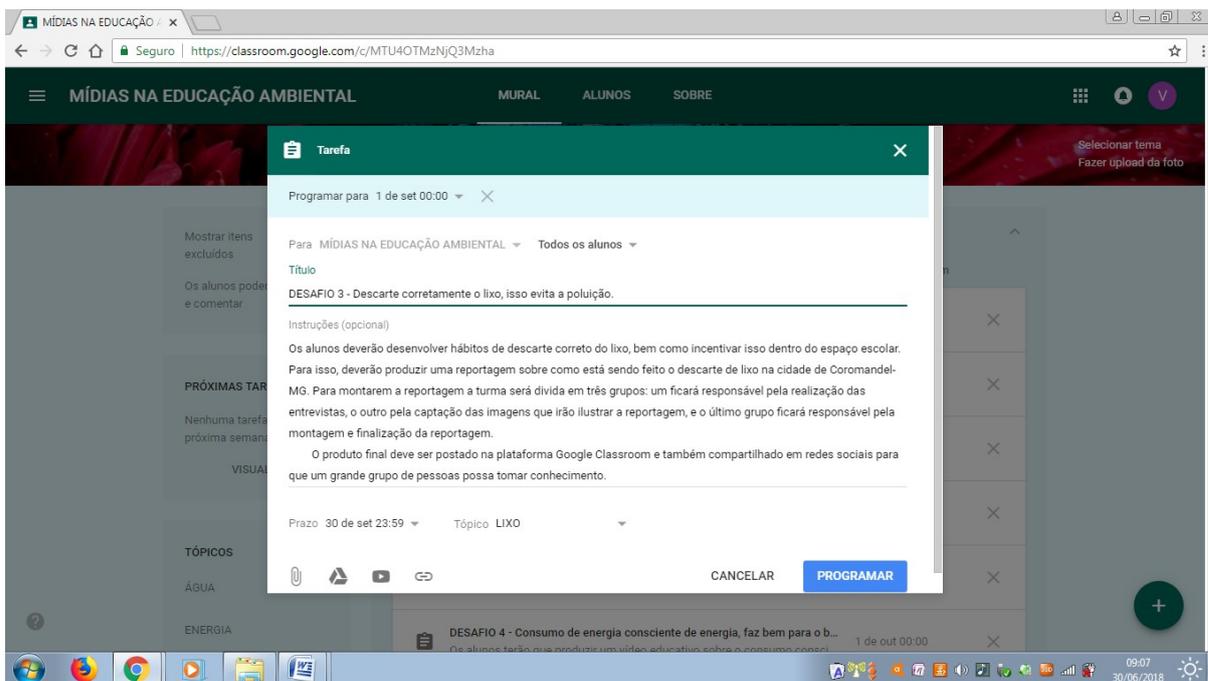
Figura 3 – Pergunta lançada para os alunos na plataforma *Google Classroom*



Fonte: <https://classroom.google.com/c/MTU4OTMzNjQ3Mzha>

Uma possibilidade interessante do *Google Classroom* é postar as atividades na plataforma e programar o lançamento para todos visualizarem com data e hora estipulada. Dessa forma, postei todos os desafios e programei data e hora para serem lançados para os alunos.

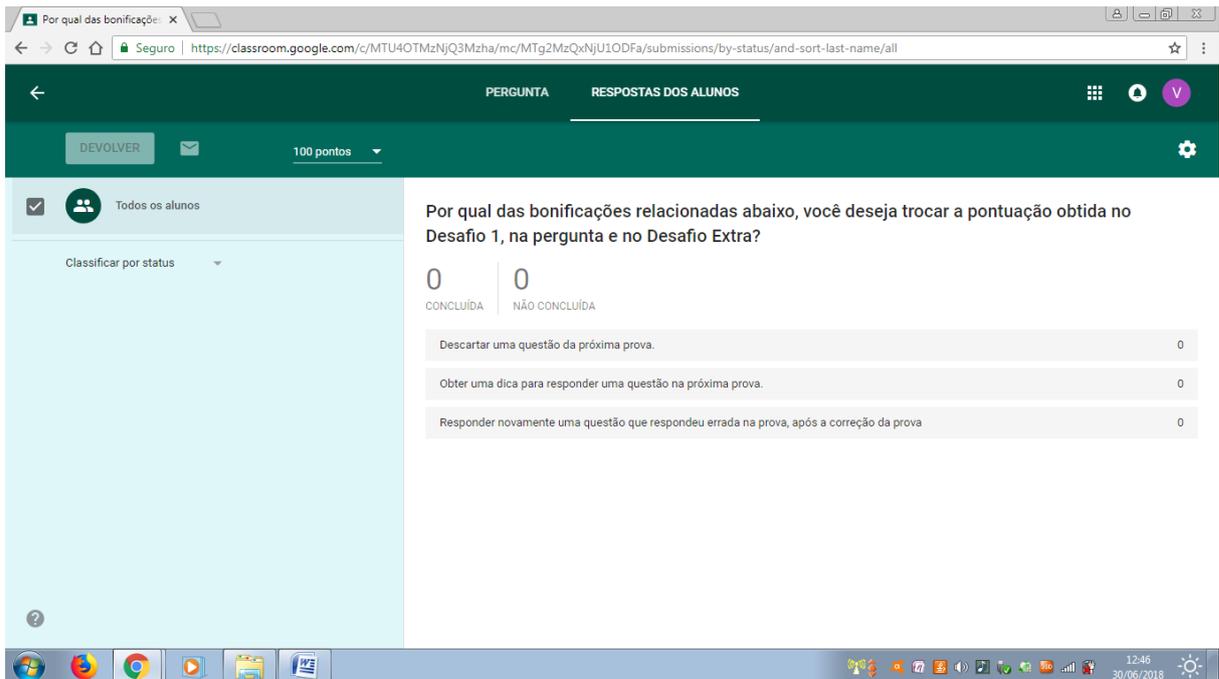
Figura 4 – Desafio com lançamento programado na plataforma *Google Classroom*



Fonte: <https://classroom.google.com/c/MTU4OTMzNjQ3Mzha>

As bonificações serão decididas por meio de enquetes postadas pela professora na plataforma *Google Classroom*, onde os alunos podem votar, conforme se vê na figura 5.

Figura 5 – Enquete lançada na plataforma *Google Classroom*



Fonte: <https://classroom.google.com/c/MTU4OTMzNjQ3Mzha>

A planilha com o sistema de pontuação seria compartilhada com os alunos por meio da plataforma *Google Classroom*, como mostra a figura 6.

Figura 6 – Planilha de pontuação compartilhada na plataforma *Google Classroom*

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
Curso de Especialização em Mídias na Educação
Trabalho de Conclusão de Curso
Proposta de Gamificação da Educação
Tema: Educação Ambiental
Aluno: Valéria Regina Aguiar dos Santos

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

VALORES DOS DESAFIOS								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Desafio Extra	Desafio Extra	Desafio Extra	Desafio Extra	Desafio Extra	Desafio Extra	Desafio Extra	Desafio Extra	Desafio Extra
5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts
								50 pts
								100 pts

SISTEMA DE DISTRIBUIÇÃO DA PONTUAÇÃO

RANKING	ALUNOS	PONTUAÇÃO ALCANÇADA								Pontuação Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

Fonte: <https://classroom.google.com/c/MTU4OTMzNjQ3Mzha>

Deixei a produção da reportagem por último por acreditar que era mais fácil. Só não contava que se tornaria um verdadeiro pesadelo. Na fase de pré-produção pressupus que em todas as escolas haviam alguma atividade relacionada à Educação Ambiental. Para minha triste surpresa não havia. Em todas as escolas que me informei não há ensino de Educação Ambiental e em um contexto geral não há também uso das mídias como recurso pedagógico.

Outro problema que encontrei ao produzir a reportagem foi a recusa de todas as professoras que pedi para gravar um pequeno áudio falando sobre o uso das mídias em suas aulas e expondo sua opinião sobre os desafios, vantagens e desvantagens desse uso, caso existissem. Tentei até em escolas particulares da cidade e a resposta foi negativa, sob a alegação de que não gostavam disso.

Então mudei os planos, como todos os alunos com quem conversei foram unânimes em afirmar que não havia ensino de Educação Ambiental nas escolas em que estudam. Peguei o depoimento de uma aluna do Ensino Médio de uma escola estadual e de um aluno do Ensino Fundamental de outra escola. E para ter a opinião de uma profissional, pedi a bióloga Vanessa Santos que gravasse um áudio falando das contribuições do uso das mídias para o ensino de Educação Ambiental.

Material pronto, foi só partir para a escrita da reportagem, o que não foi difícil, pois leio muito e tenho certa facilidade em discorrer sobre os mais variados assuntos. Como são dois assuntos que tenho estudado bastante, lido muito a respeito a escrita foi tranquila.

Para que não ficasse uma reportagem muito carregada de informações extras, optei por inserir apenas o áudio da bióloga no final do texto, para quem quisesse ouvir. As outras participações, preferi transcrever trechos e citar indiretamente o que falaram nos áudios que me enviaram.

Pós-produção

Depois dos dois produtos, reportagem e proposta de gamificação da educação prontos, o passo seguinte foi postá-los no meu site para que fossem compartilhados com a turma do curso de Pós-graduação em Mídias na Educação e com todos os visitantes do site, cujo endereço é <https://sites.google.com/view/valeria-midias-educacao/pagina-inicial>.

Pontos positivos

A construção desses dois produtos me possibilitou inúmeros aprendizados, aprendi muito mais sobre a construção de uma reportagem, seu uso como recurso pedagógico. Também construí importantes aprendizados sobre a gamificação da educação, sua aplicação na educação e sua grande contribuição para um ensino mais significativo.

Pontos Negativos

Não é fácil construir um produto que não depende só de você. Depender da boa vontade de terceiros não é algo que me deixa confortável. Então, esse foi um ponto negativo desse processo. Talvez se tivesse planejado melhor a execução da reportagem, conversando antes com os entrevistados não teria tido tantos contratemplos. Mas, foi um grande aprendizado para o futuro, em uma próxima vez já não cometerei esses erros.

Um ponto negativo na produção da proposta de gamificação da educação foi o fato de não conhecer plataformas que possibilitassem a construção desse tipo de trabalho. Por isso tive que percorrer um longo caminho até encontrar algo que atendesse meus anseios, e aprender como usá-la em um tempo muito curto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da realização desse curso de Especialização em Mídias na Educação vivenciei experiências incríveis, construí conhecimentos que farão parte da minha vida profissional e pessoal para sempre, confirmei o que já acreditava, que o uso das mídias contribui significativamente para uma educação de qualidade.

Conheci tantas possibilidades de uso das mídias na educação, tantas ferramentas que o docente pode usar em prol de um processo de ensino/aprendizagem melhor. Claro que também enfrentei muitos desafios, mas como já mencionei, sou movida por eles e superá-los é uma sensação magnífica.

A construção desse Trabalho de Conclusão de Curso foi algo estimulante e desafiador. Foi mais um aprendizado incrível de que podemos superar a educação tradicionalista e inovar, explorando todo o potencial de nossos alunos em um

processo onde eles são os protagonistas. Agora, é só colocar os aprendizados em prática.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF. 1998.

FARDO, Marcelo Luiz. A gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, julho, 2013. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409>>. Acesso em 03 jul. 2013.