

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

Robson Fernandes Chassim Ferreira

Educação Ambiental: Transformando a Sociedade

JUIZ DE FORA
2018

Robson Fernandes Chassim Ferreira

Educação Ambiental: Transformando a Sociedade

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: Prof. Dr. Carlos Eduardo Klimick Pereira

JUIZ DE FORA
2018

Robson Fernandes Chassim Ferreira

Educação Ambiental: Transformando a Sociedade

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. Dr. Carlos Eduardo Klimick Pereira

Prof(a). Ms. Ana Carolina Guedes Mattos

Prof(a). MS. Marina Furtado Terra

1. Introdução:

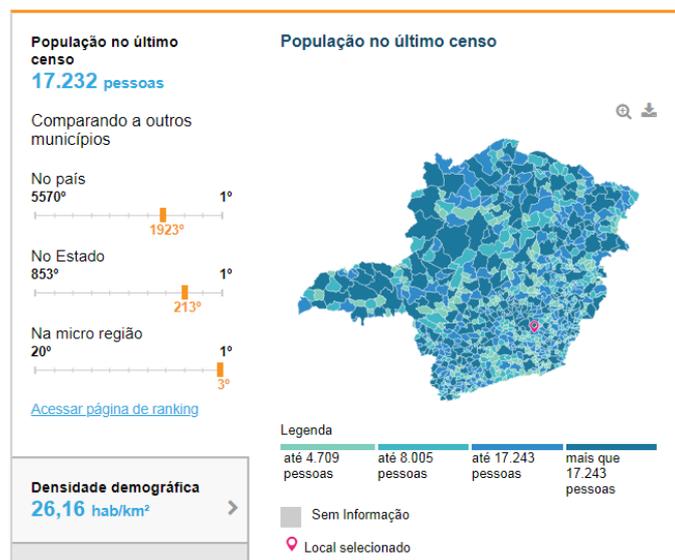
O Projeto “A educação ambiental: Transformando a sociedade” foi idealizado dentro da minha experiência profissional vivida na implantação do projeto de educação ambiental “Piranga Mais Vida” no Município de Piranga–MG na gestão 2005 a 2012.

No ano de 2004, fui convidado pelo então Prefeito eleito a assumir a Secretaria de Cultura do Município de Piranga. Entre 2005 a 2007 me especializei em Gestão Pública, Administração e Marketing. Em 2008 aceitei o desafio de assumir a Assessoria de Comunicação e em parceria com a Secretaria de Meio Ambiente Implantamos o projeto de Educação Ambiental “Piranga Mais Vida”.

Procuramos com implantação do Projeto fazer da comunidade Piranguense um ambiente rico em práticas e atividades voltadas para Educação Ambiental e Conscientização do processo de coleta seletiva. O projeto vigorou até o ano de 2012 e não houve continuidade nos governos seguintes.

“Segundo Gomes (2005), o município de Piranga localiza-se na região geográfica sudeste de Minas Gerais, com as seguintes coordenadas geográficas: 20°, 45'45” S e 43° 18'10”W. Este município faz parte da conhecida Zona da Mata Mineira, limitando-se com vários outros municípios, tais como Ouro Preto, Mariana, Santa Bárbara, Congonhas, entre outros. A sua área territorial é de 675 Km², constituída por dois Distritos, Santo Antônio do Pirapetinga, distrito onde se encontram igrejas do Século XVII, e Pinheiros Altos, onde morou o primeiro Governador de Minas Gerais, Cesário Alvim. Seu clima, do tipo tropical, tem suas temperaturas suavizadas, temperatura máxima de 33°C e mínima de 8°C e as chuvas ocorrem no período de outubro a março, algumas regiões do município atingem 900 metros acima do nível do mar. O município é banhado pelo Rio Piranga e seus afluentes.

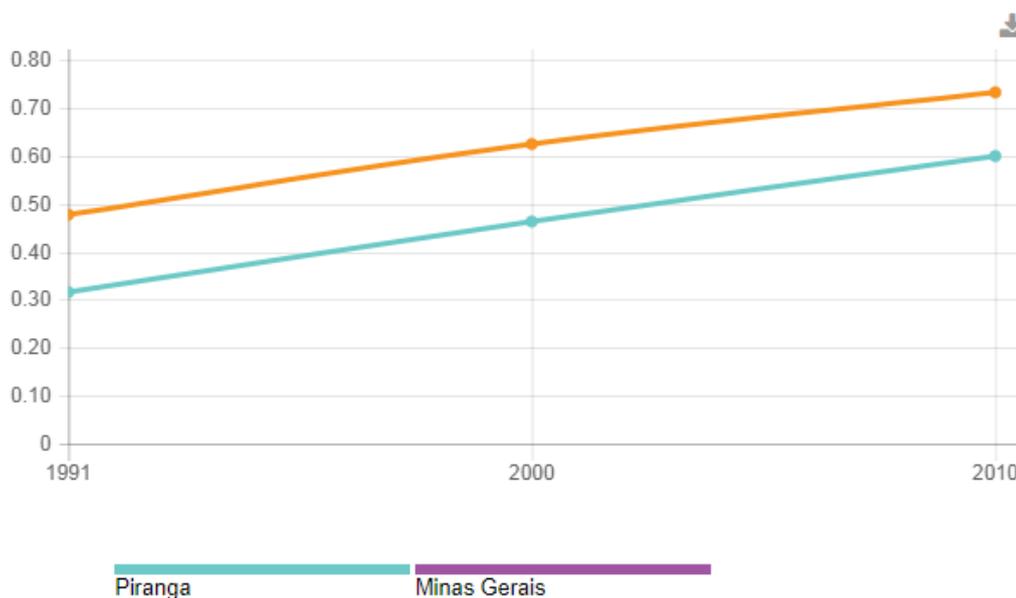
População



Fonte: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

Piranga tem um IDH considerado baixo, 0,60, ocupa no ranking do Estado o 771/853 lugar, e no Brasil 4.268/5.565, conforme evidencia o gráfico abaixo:

IDH



Fonte: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

A análise e compreensão de questões socioambientais são fundamentais para o entendimento das relações entre a sociedade e a natureza, e abrange basicamente os tópicos essenciais de trabalho na gestão ambiental, que visa elaborar ações, políticas públicas, estratégias e mecanismos que resultem na mediação de conflitos ambientais e no uso sustentável dos recursos naturais (THEODORO et al., 2004).

Nota-se que a falta de compromisso com a prática educacional ambiental, foge dos parâmetros exigidos pelo código florestal brasileiro, resultando em diversas complicações ambientais. Nesse contexto, insere-se o projeto Educação ambiental na educação formal com a participação de professores e alunos em busca do desenvolvimento de ações que promovam a educação ambiental.

2. Resultados

Vivemos em um momento bastante propício para a educação ambiental atuar na transformação de valores nocivos que contribuem para o uso degradante dos bens comuns da humanidade.

A educação ambiental precisa ser permanente, para todos e todas, ao longo da vida e a escola é um espaço privilegiado para isso. Neste contexto o trabalho realizado escolheu os produtos midiáticos “Produção de Vídeo e Game na Educação”, a ser trabalhado com Conceitos e Práticas em Educação Ambiental na escola, apesar de ser destinado aos alunos, professores e professoras do ensino fundamental e Médio, abrange também educadores ambientais populares. O objetivo é propiciar a reflexão teórica ampliando o debate político sem, contudo, perder a dimensão das práticas cotidianas.

2.1 Vídeo

A educação ambiental já constitui um ato de comunicação, pois está baseada na troca de informações, gerando interação entre os indivíduos envolvidos com as questões ambientais, permitindo expressão de opiniões diversas acerca de temas comuns, sejam locais, regionais ou globais.

A realização do vídeo possibilitou a observação de que a educação ambiental apresenta efeito potencializado quando agregada à comunicação comunitária. Esta

se apresenta como instrumento para promoção da educação ambiental junto à comunidade, despertando uma reflexão crítica a respeito da necessidade de relação do ser humano como parte integrante do ambiente natural.

A elaboração do vídeo é uma ferramenta excelente para propagar a importância da conservação e preservação dos recursos naturais e despertar a conscientização e sensibilização da comunidade.

O vídeo tem caráter educativo com uma proposta de compartilhar saberes, idéias e práticas por vezes complexas, mas sempre de maneira simples e gostosa de assistir. O processo de elaboração do vídeo foi organizado em três seções: pré-produção; produção e pós-produção.

Pré Produção

Para preparação e planejamento das atividades, num primeiro momento do trabalho realizou-se um estudo e levantamento de vídeos de dez minutos no site de vídeos youtube, já que esse é um local que contém vídeos de livre acesso possibilitando a pesquisa de inúmeros temas. Foram analisados vídeos que abordassem o tema relacionado à educação ambiental.

Houve maior facilidade em encontrar imagens que abordassem os temas de aquecimento global e sustentabilidade com uma linguagem mais atrativa na compreensão do tema proposto.

Para seleção dos vídeos e imagens foram adotados os seguintes critérios: Adequação à faixa etária dos alunos; linguagem acessível; imagens reais; potencial didático; inserção com o tema de trabalho e informações pertinentes para complementar e acrescentar o conteúdo proposto.

Produção

O software *Movie Maker* foi utilizado para a edição com experiências didáticas, expostas através da disciplina Produção de Materiais para Educação Online. Depois de certo tempo de estudo, a manipulação do software é simples e rápida.

As imagens escolhidas retratam as responsabilidades a serem assumidas pelas escolas e comunidades diante das grandes problemáticas socioambientais

globais: a manutenção da biodiversidade, as mudanças climáticas, a segurança alimentar e nutricional. Espera-se como resultado, que cada escola ajude na divulgação de seus conteúdos e coloque em prática nossos sonhos e compromissos coletivos.

Obteve-se um vídeo com duração de 10 minutos, subdividido em três chamadas.

Primeira Chamada: Aborda o conceito de aquecimento global, efeito estufa, dióxido de carbono na atmosfera, mostrando imagens de causas e efeitos. A fala da apresentadora foi inserida para auxiliar na assimilação da informação.

Segunda Chamada: Aborda as consequências do aquecimento global, mostrando dados, com o auxílio de legendas para favorecer a assimilação da informação.

Terceira Chamada - Faz uma explanação sobre as ações que podem fazer a diferença, observadas na conscientização do ser humano, sendo exibidas imagens dessas ações à medida que se fala em cada uma delas, que são: ações individuais como deixar o carro em casa e usar o sistema de transporte público ou ciclismo; colaborar para o sistema de coleta seletiva; não praticar desmatamentos e queimadas e realizar plantio de árvores na diminuição do aquecimento global; implantação de sistema na economia de energia de forma limpa e sustentável; produzir menos lixo; consumir menos produtos industrializados.

Pós- Produção

Após a conversão do vídeo, foi feito o *upload* dos materiais brutos e decupagem. Depois da decupagem, processos de montagem, finalização e exportação para o site, onde será veiculado o vídeo.

Como resultado dessa ação espera-se um trabalho contínuo, estímulo visual rico e desenvolvimento da responsabilidade ambiental de cada um para que de fato haja aplicação efetiva da coleta seletiva e assim se torne possível garantir um meio ambiente com qualidade para as gerações futuras conforme preconiza o conceito de desenvolvimento sustentável.

Pontos Positivos

Com a elaboração do vídeo, foi possível chegar a resultados bastante satisfatórios, não havendo desvio dos objetivos traçados. As técnicas básicas de edição permitiram o uso da linguagem audiovisual.

Visto que o uso do computador ou equipamento tecnológico é normalmente individual, umas das experiências mais positivas foi o comportamento autônomo, executando tarefas por conta própria e buscando auxílio na própria ferramenta tecnológica por meio de arquivos de ajuda, tutoriais e buscas na internet.

Pontos negativos

Acredito que o ponto negativo em todo o processo de desenvolvimento do vídeo foi a dificuldade em conseguir organizar racionalmente o tempo, tendo como conseqüência, atraso e dificuldades na hora selecionar materiais adequados ao desenvolvimento do trabalho.

2.2 Game na educação

A proposta de game na educação, além de proporcionar a busca por maiores informações, permitiu a reflexão dos alunos sobre a importância da conservação dos recursos naturais, de seus espaços públicos, bem como do papel da educação ambiental. Ele trabalhará o processo de mobilização social dos alunos e a participação de educadores na conscientização do meio ambiente através da reciclagem e quando vierem a coordenar intervenções educativas junto à comunidade onde vivem.

A escolha do **Jogo digital “Coleta Seletiva”** vem ao encontro de várias ações pedagógicas, em diferentes níveis de ensino e áreas do conhecimento, como possibilidade de múltiplas articulações, inclusive a articulação entre teoria e prática. Tem um papel de agente facilitador do processo de ensino-aprendizagem, onde o aluno, seja criança ou adolescente, se sente mais estimulado a participar do processo e aprender o conteúdo de forma mais prazerosa.

A aplicação do jogo digital será dividida em quatro momentos:

O primeiro momento traz o aluno para o momento presente. Diz respeito a uma vivência do jogo, que visa contribuir com o estabelecimento do vínculo entre os participantes em torno de um objetivo comum. É o momento que o aluno experimenta o jogo.

No segundo momento dão-se as informações e a conservação dos dados assimilados por meio do campo perceptivo.

No terceiro momento, o aluno vive e executa a tarefa referente ao tema do jogo, usando os mais variados instrumentos de mediação do Professor. Esse momento permite que o aluno expresse na tarefa suas referências, conceitos, visão acerca do tema em questão, levante desejos e mostre seus conhecimentos acumulados nas experiências da vida diária sobre o que está sendo tratado. Essa tarefa será aplicada pelo professor, logo após a experimentação do jogo.

O quarto momento é o espaço da articulação das idéias, saberes, valores emergentes na ação, considerando sistematização como a ação de refletir ordenadamente a partir da prática, submeter tudo a uma crítica, problematizar, identificar os conflitos e contradições, analisar tudo o que foi feito e buscar os porquês e as relações entre as coisas. É um processo coletivo de produção de conhecimento a partir de práticas adquiridas através da vivência oportunizada pelo jogo.

3. Considerações Finais

Este trabalho apesar de abrangente, não esgota as inúmeras possibilidades da educação ambiental nas escolas e comunidades. Todavia, contribuirá para a ampliação do debate neste campo do conhecimento tão peculiar, por meio de palavras e imagens, da razão e da sensibilidade. Para que a escola emane os valores, atitudes e princípios fundamentais para a construção de sociedades sustentáveis e a cultura de paz.

A exploração do uso do vídeo contribui com um recurso didático que pode ser mostrado para os alunos, inserindo-os num processo reflexivo sobre o tema que buscará promover uma aprendizagem significativa do conteúdo proposto. De acordo com Moreira citado por Ausubel (1982),

a essência do processo de aprendizagem significativa está em que idéias simbólicas expressas sejam relacionadas de maneira não-arbitrária e substantiva (não literal) ao que o aprendiz já sabe, ou seja, algum aspecto relevante da sua estrutura de conhecimento. (MOREIRA apud AUSUBEL, 1982, p.13).

Em termos educacionais, o uso de uma proposta que inclui problemas e desafios em uma perspectiva de jogos e, dessa forma, tende a promover entretenimento, engajamento, motivação, entre outros aspectos, pode ser interessante em uma sociedade em que muitos jovens estão envolvidos com jogos digitais. Essa visão é ratificada por Sheldon (2012) que, baseado em experiências positivas como professor considera que a introdução de estratégias de jogos em um ambiente de aprendizagem pode trazer contribuições significativas.

4. Referências

ANSUBEL, D.P. *Psicologia educativa: Um ponto de vista educativo Cognoscitivo*. Mexico, Ed. Trillas. 1984.

GOMES, A. T. *Viajando no Passado com Piranga*. 2005, p.13.

SHELDON, L. *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*. Boston, MA: Cengage Learning. 2012.

THEODORO et al., 2004. *Indicadores ecológicos de sustentabilidade de unidades de produção agrícola do assentamento Facão – Cáceres, MT, Brasil*. Revista Brasileira de Agroecologia. v.22 6(3). p.21-33, 2011.