



## EDUCAÇÃO AMBIENTAL E PRODUÇÃO DE MATERIAL MULTIMÍDIA COM CARÁTER PEDAGÓGICO E EDUCATIVO

Simone de Mello <sup>1</sup>

Fernando Bevilacqua <sup>2</sup>

Nos últimos anos, o desenvolvimento das novas tecnologias da informação e comunicação, assim como a ampliação de seus usos, tem gerado grandes expectativas no âmbito escolar. Em relação à Educação Ambiental não é diferente, pois o avanço da tecnologia representa um meio pelo qual se pode conscientizar os alunos a respeito do cuidado com o meio ambiente. Desse modo, o objetivo principal deste estudo é dar continuidade e ampliar o número de alunos e escolas contempladas com o projeto “Educação Ambiental e produção de material multimídia com caráter pedagógico e educativo”, aprovado pelo edital 001/PROEC/UFFS/2010. Inicialmente, uma única escola pública foi contemplada, beneficiando três turmas de ensino fundamental, que trabalharam problemáticas relacionadas à preservação do meio ambiente (formas de evitar o desperdício, poupar água, entre outros). O projeto inicial teve uma boa aceitação e aproveitamento, tanto por parte dos alunos, quanto por parte dos professores, o que motivou a continuação dos trabalhos. Assim, o projeto foi renovado, sendo que foram contempladas duas escolas públicas, beneficiando quatro turmas do ensino fundamental. Os tempos mudam e as transformações tecnológicas da atualidade impõem novos ritmos à tarefa de ensinar e aprender. Assim, diante da problemática ambiental e da falta de conscientização da necessidade do cuidado com o meio ambiente, acreditamos que a escola possa e deva ser um espaço educativo promotor da formação e ampliação da consciência dos alunos no que tange à temática Educação Ambiental. Desse modo, o projeto objetiva manter e ampliar as ações, as escolas e os alunos contemplados, proporcionando, além de experiências em oficinas pedagógicas, o estudo, a reflexão e a elaboração de materiais sobre a educação ambiental. Este material visa instigar a conscientização dos sujeitos envolvidos no processo formativo/educativo, alunos de duas escolas públicas de Chapecó/SC, sob orientação de acadêmicos do Curso de Pedagogia. O resultado das atividades realizadas pelos alunos participantes das oficinas (ilustrações, textos) servirá como conteúdo para os acadêmicos do Curso de Ciência da educação ambiental. Este material visa instigar a conscientização dos sujeitos

<sup>1</sup> Estudante de Graduação em Pedagogia – bolsista do Projeto de Pesquisa e Extensão “Educação ambiental e produção de material multimídia com caráter pedagógico e educativo”, PROEC.

Universidade Federal da Fronteira Sul – campus de Chapecó. E-mail: [simo-mello@hotmail.com](mailto:simo-mello@hotmail.com)

<sup>2</sup> Professor, mestre em computação pelo Programa de Pós-Graduação em Informática da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), curso de Ciências da Computação – Universidade Federal da Fronteira Sul. E-mail: [fernando.bevilacqua@uffs.edu.br](mailto:fernando.bevilacqua@uffs.edu.br)

educação ambiental. Este material visa instigar a conscientização dos sujeitos envolvidos no processo formativo/educativo, alunos de duas escolas públicas de Chapecó/SC, sob orientação de acadêmicos do Curso de Pedagogia. O resultado das atividades realizadas pelos alunos participantes das oficinas (ilustrações, textos) servirá como conteúdo para os acadêmicos do Curso de Ciência da Computação da UFFS construir materiais multimídias (guias interativos, jogos eletrônicos), tais como os que foram desenvolvidos no ano de 2011 e 2012: o jogo do “Senhor Folha”, o objetivo é guiar o “Senhor Folha” até as gotas de água, combatendo a poluição; o jogo “Grama, a aventura”, tem por objetivo salvar as árvores com o poder do Cogumelo; o jogo “Pedrinho e a Água” têm como intuito proteger e economizar a água coletando os pingos que estão perdidos; o jogo “Ilha da macieira” tem como objetivo coletar as folhas perdidas e o jogo “A Jornada de pingo”, que tem como intuito pegar água e sacos de semente, levando-os até o pote para plantar novas florestas e salvar o mundo. O guia interativo e o jogo eletrônico foram desenvolvidos utilizando a tecnologia *Flash* (<http://www.adobe.com/flashplataform>), e estão disponíveis no *site* [www.kingade.com/br/](http://www.kingade.com/br/). Esses materiais multimídias sobre a Educação Ambiental serão apresentados aos professores das escolas envolvidas para a aplicação em suas aulas e também serão divulgados na *Internet*, para que outros profissionais da educação possam utilizá-los.

**Palavras-chave:** educação; meio ambiente; tecnologia; jogos eletrônicos.