

OBJETOS DE APRENDIZAGEM EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL: CONHEÇA O AMBIENTE ATRAVÉS DO WIKI

Rosane Aragón de Nevado¹; Janaína Oppermann²

RESUMO

Os hábitos e costumes humanos tem alterado intensamente os ecossistemas na contemporaneidade. Por isso, discutir a Educação Ambiental (EA) utilizando as novas tecnologias como o vídeo - incentiva a autoria de imagens, sons e contextos - e revela o olhar do adolescente diante dos problemas socioambientais vividos. A metodologia consiste em pesquisar tecnologias digitais para elaborar Objetos de Aprendizagem salientando a Educação Ambiental com o *software* colaborativo *Wiki* - criação cooperativa de hipertexto. A singularidade desse trabalho está no potencial educativo da interação em um ambiente aberto (*Wiki*) e o uso do *Vídeo Web*; ao gravar, editar e produzir, a juventude registra o que compreende do seu ambiente – auxiliando no entendimento da relação com o outro, consigo e com o meio. O estímulo à uma ação efetiva dos sujeitos, a responsabilidade na produção de novos conhecimentos e a interação ativa formando uma nova comunidade de aprendizagem são alguns resultados previstos. Outra perspectiva está na ampliação de novos espaços que legitimam as atuais necessidades educativas associadas à EA; a busca de soluções coletivas para problemas sociambientais é um aspecto a ser potencializado nas comunidades virtuais de aprendizagem. Os adolescentes encontram no *cyber* outras maneiras de comunicar, pensar e problematizar; crítica aos padrões de consumo da cultura dominante; novas identidades; espaços culturais e comunidades. Por esses motivos, a Educação Ambiental deve apropriar-se desse espaço multicultural para aliar conhecimento e preservação dos ecossistemas que podem ser potencializados com o uso do *Wiki* e do *Vídeo Web*.

Palavras-chave: Educação Ambiental; Educação à Distância; *Vídeo Web*; *Wiki*; comunidades virtuais de aprendizagem; construção coletiva de ambiente aberto.

¹Coordenadora do Núcleo de Estudos em Tecnologias Digitais para a Educação; Universidade Federal do Rio Grande do Sul; rosane@edu.ufrgs.br.

²Graduação no curso de ciências sociais; Universidade Federal do Rio Grande do Sul; janaop@yahoo.com.br.

Introdução

Os hábitos e costumes humanos tem alterado intensamente os ecossistemas na contemporaneidade. Por isso, discutir a Educação Ambiental (EA) utilizando as novas tecnologias associadas ao cotidiano da juventude, se torna um fator importante na busca de uma educação mais comprometida com os lugares de convívio.

Ao relacionar a Educação Ambiental à crescente participação dos jovens no universo digital - principalmente com um dispositivo como o vídeo (produzido na web, no celular, lftones, nas câmeras digitais ou webcams dos computadores das lanhouses), incentiva a autoria de informações originais daquilo que é experienciado por eles. Nesse contexto, ressalta-se a necessidade do adolescente apropriar-se do seu ambiente para expor a sua percepção diante dos problemas socioambientais.

Deste modo, os alunos tem cada vez mais probabilidade de registrar ao vivo sons e imagens privilegiando sua perspectiva diante do que é vivido na escola, no bairro, em casa; essa tecnologia passa a ser uma proposta educacional interessante porque permite a compreensão do entorno pelo olhar do adolescente. O estímulo à uma ação efetiva dos sujeitos, sua responsabilidade diante da produção de novos conhecimentos e a interação ativa formando uma nova comunidade de aprendizagem são aspectos que merecem uma análise mais aprofundada.

Para compreender o reflexo desse diagnóstico, a proposta do presente projeto consiste em pesquisar tecnologias digitais para elaborar objetos de aprendizagem salientando a Educação Ambiental e as possibilidades de interação frente às potencialidades de trabalhar coletivamente em um ambiente aberto como o *Wiki*.

Justificativa

A justificativa desse projeto apresenta quatro perspectivas: pessoal, acadêmica, profissional e social. No que tange a primeira abordagem - pessoal - destaco o envolvimento com as demandas socioambientais na educação e sua precária relação com os recursos da informática. O interesse em desenvolver novos materiais didáticos para Educação Ambiental surgiu pela invasão das novas tecnologias na educação e o espaço marginal que a EA ocupa no ambiente digital.

A segunda perspectiva dessa justificativa esta inserida na concepção acadêmica e lança-se em dois questionamentos: a) quais tecnologias necessárias para elaborar objetos de aprendizagem (como o Vídeo *Web*) na Educação Ambiental? b) que benefícios existem em estimular o desenvolvimento de um ambiente aberto como o *Wiki*

para a aprendizagem?

A terceira justificativa aplica-se ao âmbito profissional. Através da interdisciplinaridade, muitos profissionais se apropriam da Educação Ambiental; alguns não aprofundam seus conhecimentos e, através de um discurso generalista, distorcem sua importância conceitual. Como desenvolver objetos de aprendizagem através do vídeo digital e uso do Wiki associados a EA evitando a superficialidade?

Por fim, justifica-se a análise do tema segundo sua importância para a sociedade, pois compreender os processos socioambientais através da EA poderá contribuir para a formação de um sujeito que entende o seu local de convívio e busca qualidade de vida - não apenas como espectador da sociedade, mas, assumindo responsabilidades consigo e com o outro. Contudo, outra perspectiva social e também tecnológica deve ser destacada - a inclusão digital e a produção de novos conhecimentos que privilegiam o olhar dos adolescentes.

Objetivos gerais e específicos

O objetivo geral desse projeto consiste em pesquisar tecnologias digitais (Vídeo Web) para elaborar **objetos de aprendizagem** em Educação Ambiental que destaquem a interatividade do ambiente aberto como o Wiki. Para alcançar este objetivo serão traçados os seguintes objetivos específicos:

- a) conceituar objetos de aprendizagem;
- b) identificar as tecnologias digitais necessárias para elaborar objetos de aprendizagem;
- c) identificar Vídeo Web's relevantes para Educação Ambiental;
- d) abordar objetos de aprendizagem interdisciplinares na ótica da Educação Ambiental;
- e) analisar os possíveis benefícios educacionais da construção coletiva do Wiki na EA.
- f) verificar tecnologias de som e imagem como o uso dos Vídeo Web's em EA;
- g) elaborar vídeos interativos e material digital didático com assuntos da EA;

Metodologia

As tecnologias digitais serão pesquisadas para a produção de objetos de aprendizagem em Educação Ambiental. Para isso, serão usados os seguintes recursos materiais para desenvolver utilitários didáticos: um computador Macintosh com internet de browser Mozilla ou Safari; softwares de autoria - Final Cut para edição de vídeo digital; Flash MX; Adobe Photoshop CS e DVD Studio. Para capturar imagens será utilizada uma câmera de vídeo com fita mini-dv.

Assim, pretende-se analisar no decorrer do trabalho o potencial educativo que o Vídeo Web pode estabelecer na formação de numa comunidade virtual de aprendizagem. A abordagem se dará na construção coletiva de um ambiente aberto com o software colaborativo Wiki e que será empregado para a criação cooperativa de hipertextos; a produção e pesquisa do presente projeto estará disponível em uma homepage constituído um Objeto de Aprendizagem.

As necessidades bibliográficas serão supridas com artigos e acesso à bibliotecas virtuais; também serão pesquisados softwares educativos disponíveis on-line que utilizam o vídeo como ferramenta para problematizar essa pesquisa.

Resultados

O estímulo de uma ação efetiva dos sujeitos, sua responsabilidade diante da produção de novos conhecimentos e a interação ativa formando uma nova comunidade de aprendizagem são alguns dos resultados desse trabalho. Contudo, os demais aspectos necessitam de uma análise mais aprofundada – o que acontecerá ao longo do desenvolvimento do presente projeto.

Outra perspectiva está na amplitude de novos espaços e recursos que legitimam as atuais necessidades de aprendizagem; associá-las à Educação Ambiental é uma questão de envolvimento em que o educador pode ter uma ação singular, pois estará levando a EA ao encontro dos olhares e contexto de seus educandos com as novas tecnologias digitais.

Conclusões

Um dos objetivos da Educação Ambiental relaciona a necessita da apropriação de informações - através da análise crítica do ambiente vivido - para agir conscientemente diante dos problemas socioambientais experimentados. A singularidade desse trabalho está no viés do olhar da juventude que pode gravar, editar e produzir o vídeo web explicitando o que compreendem do seu ambiente - reflexão primordial para compreender sua relação com o outro, consigo e com o meio.

A construção coletiva de um elemento digital como o Wiki pode facilitar a identificação de grupos; incentivar a crítica diante dos padrões de consumo existentes através da cultura dominante; estimular outras posturas, outras maneiras de comunicarem-se e problematizar os pensamentos dos jovens – que encontram no cyber outras maneiras de construir novas identidades e espaços culturais.

A busca de soluções coletivas para problemas cotidianos é um aspecto que pode ser potencializado através das comunidades virtuais de aprendizagem e é muito interessante para desenvolver a EA que já é instituída como política pública.