

## Problemas Socioambientais Cotidianos e a Busca de Soluções Coletivas: A Elaboração de um Ambiente Virtual de Aprendizagem

Rosane Aragón de Nevado<sup>1</sup>; Janaína Oppermann<sup>2</sup>

### RESUMO

Aborda a **Educação Ambiental** (EA) através do vídeo e incentiva a **autoria** de imagens, sons e contextos ao revelar o olhar do adolescente diante dos problemas socioambientais vividos. A metodologia consiste em desenvolver Objetos de Aprendizagem usando como suporte o *software* colaborativo *Wiki*; inicialmente, será elaborado um ambiente virtual para num momento posterior estimular a juventude a produzir e postar seus vídeos cotidianos. Nesse viés, o espaço digital tem como proposta trocar informações para busca de soluções coletivas em dificuldades socioambientais semelhantes. A singularidade desse trabalho está no potencial educativo da **interação** e autoria que *Vídeo Web* revela; ao gravar, editar e produzir, o adolescente registra o que compreende do seu entorno – auxiliando na relação com o outro, consigo e com o meio. Entre os resultados previstos estão o potencial e uso das novas tecnologias pela juventude incorporadas à sua maneira de entender o mundo; a ação ativa dos sujeitos-autores ao contribuírem com a sociedade; a responsabilidade na produção de novos conhecimentos e a interação ativa constituindo uma nova comunidade de aprendizagem. Outra perspectiva está na ampliação de novos espaços que legitimam as atuais necessidades educativas associadas à EA (telecentros, associações, bibliotecas públicas). Os adolescentes encontram no *cyber* outras maneiras de comunicar, pensar e problematizar; crítica aos padrões de consumo da cultura dominante; novas identidades e comunidades. Por isso, a Educação Ambiental deve apropriar-se desse espaço multicultural potencializado pelo uso do *Wiki* e do *Vídeo Web* para aliar conhecimento, preservação e cidadania.

---

<sup>1</sup>Coordenadora do Núcleo de Estudos em Tecnologias Digitais para a Educação; Universidade Federal do Rio Grande do Sul; [rosane.aragon@ufrgs.br](mailto:rosane.aragon@ufrgs.br).

<sup>2</sup>Graduação no curso de ciências sociais; Universidade Federal do Rio Grande do Sul; [janaop@yahoo.com.br](mailto:janaop@yahoo.com.br).

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

## **Introdução**

Ao abordar a Educação Ambiental através do vídeo (produzido na *web*, no celular, *lphones*, nas câmeras digitais ou *webcams* dos computadores das *lanhouses*) estimula-se a autoria de informações originais. Nesse contexto, ressalta-se a necessidade do adolescente apropriar-se do seu ambiente para expor a sua percepção diante dos problemas socioambientais.

Assim, os alunos tem cada vez mais probabilidade<sup>3</sup> de registrar 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 intensa.

Para compreender o reflexo desse diagnóstico, a proposta do presente projeto consiste, num primeiro momento, pesquisar e elaborar objetos de aprendizagem (Vídeo *Web*) para Educação Ambiental; além de utilizar como suporte um ambiente aberto, de criação cooperativa como o *Wiki*. Em momento posterior, pretende-se pesquisar as possibilidades de interação e seus efeitos na aprendizagem.

O trabalho surgiu a partir de idéias associadas à Educação Ambiental (EA) no cotidiano da juventude e o uso de novas tecnologias na educação; a disciplina *Projetos de Aprendizagem em Ambientes Digitais* oferecida pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul possibilitou a elaboração desse projeto.

## **Justificativa**

A justificativa apresenta quatro perspectivas; a primeira abordagem relaciona as

---

<sup>3\*</sup>As câmeras digitais estão mais acessíveis no sentido estrutural se comparadas ao tamanho, custo e complexidade anteriores. Hoje, existe uma demanda grande na procura das *lanhouses* que são utilizadas por jovens de diferentes contextos sociais, inclusive com maior participação nos bairros populares.

demandas **socioambientais** na educação e sua afinidade com os recursos da informática, os escassos materiais didáticos para Educação Ambiental e o espaço reduzido que a EA ocupa - diante do seu potencial no ambiente digital. A segunda perspectiva lança-se em dois questionamentos: a) como elaborar e selecionar objetos de aprendizagem (Vídeo *Web*) na Educação Ambiental? b) que benefícios existem em construir um ambiente aberto como o *Wiki*?

A terceira justificativa associa a 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 *Wiki* e *Vídeo Web* evitando a superficialidade dos discursos?

Por fim, justifica-se a análise do tema pois compreender os processos socioambientais através da EA pode 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. Ainda, uma perspectiva 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 do projeto consiste em utilizar o **Vídeo Web** para elaborar objetos de aprendizagem em **Educação Ambiental** que estimulem a interatividade entre os adolescentes no *Wiki*. Para alcançar esse objetivo serão traçados os seguintes objetivos específicos:

- a) criar um ambiente aberto para iniciar a discussão socioambiental a partir do vídeo;
- b) identificar *Vídeo Web*'s interdisciplinares relevantes para Educação Ambiental;
- b) reciclar objetos de aprendizagem (vídeos) na ótica da Educação Ambiental;
- c) elaborar material didático digital focado nos adolescentes;
- d) salientar o papel do professor enquanto mediador em um ambiente aberto;
- e) destacar os benefícios educacionais almejados na construção inicial do *Wiki*;
- f) reunir materiais e dados para o segundo momento desse projeto – a interação dos adolescentes e a postagem de seus vídeos cotidianos.

## Metodologia

A elaboração e reciclagem do vídeo constituirá no Objeto de Aprendizagem em Educação Ambiental. A produção e pesquisa do projeto estará disponível no site <http://imagemsonora.pbwiki.com>.

Para isso, serão usados os seguintes recursos materiais: um computador *Macintosh* com *browser* Mozilla ou Safari; o *software Final Cut* para edição de vídeo digital; *softwares* como o *Youtube* e *Kaltura* além de uma câmera de vídeo digital Mini-DV para capturar imagens.

Assim, pretende-se analisar inicialmente o potencial educativo do *Vídeo Web* na construção de um ambiente com o *software* colaborativo *Wiki*. Para problematizar a pesquisa, num segundo momento outra abordagem analisará a formação de uma comunidade virtual de aprendizagem entre adolescentes que utilizam o *Wiki* para postar seus vídeos cotidianos.

## Resultados

Entre os resultados estimados estão o potencial e uso das novas tecnologias pela juventude incorporadas à sua maneira de entender o mundo; a ação ativa dos **sujeitos-autores** ao contribuir com a sociedade e a responsabilidade na produção de novos conhecimentos.

Além disso, uma interação ativa possibilita o intercâmbio e a investigação de soluções coletivas para dificuldades socioambientais compartilhadas - constituindo uma nova comunidade de aprendizagem.

Outra perspectiva está na ampliação de novos espaços que legitimam as atuais necessidades da Educação Ambiental; essa é uma proposta interessante que pode ser desenvolvida nas escolas, telecentros, associações de bairro e bibliotecas públicas. Os demais aspectos necessitam de uma análise mais intensa – o que acontecerá na segunda etapa do presente projeto.

## Conclusões

A organização de um meio ambiente virtual tem como proposta a troca de informações e experiências onde a Educação Ambiental relaciona a apropriação desse

espaço pela análise crítica do ambiente vivido - para agir conscientemente diante dos problemas socioambientais. A singularidade desse trabalho está no olhar da juventude que grava, edita e produz o Vídeo *Web* explicitando o que compreende do seu ambiente - primordial para a relação com o outro, consigo e com o meio.

Ao aproveitar o espaço virtual, o educador pode ter uma ação singular pois estará levando a EA e as tecnologias digitais ao encontro de seus educandos. O papel do professor enquanto mediador é essencial, pois emancipa seus alunos incentivando a mobilização e não mais a passividade; tornam-se sujeitos ativos socialmente autores de críticas e ideais.

Os adolescentes encontram no *cyber* outras maneiras de comunicar, pensar e problematizar; crítica aos padrões de consumo da cultura dominante; novas identidades, grupos e comunidades. Por esses motivos, a Educação Ambiental deve apropriar-se desse espaço multicultural potencializado pelo *Wiki* e aproveitar o Vídeo *Web como tecnologia* para aliar conhecimento, preservação e cidadania.