

UTILIZAÇÃO DE SITES EDUCACIONAIS PARA ABORDAGEM PEDAGÓGICA DO TEMA TRANSVERSAL “MEIO AMBIENTE” NO 1º SEGMENTO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Julio Cesar Cechinel da Rosa ¹, Thiago Melo Alexandrino ², Lucas Cechinel da Rosa ³.

¹Sesi Escola Criciúma/julio.rei@ibest.com.br

²Sesi Escola Criciúma/Secretaria de estado de Educação de Santa Catarina/ thiago.alexandrino@sesisc.org.br

³Sesi Escola Criciúma/Prefeitura Municipal de Criciúma/lucas_cechinel@hotmail.com

Resumo: A utilização de recursos tecnológico em âmbito escolar não é mais nenhuma novidade, porém há muitos professores ainda resistentes a esta “Nova Era” metodológica, com a proposta de utilizar um site para auxiliar a compreensão do tema transversal Meio ambiente, aulas práticas foram propostas à professora e alunos da Escola de Educação Básica Joaquim Ramos, nestas aulas foi utilizado um site de cunho educacional, o “Escola Games”, sendo que foram utilizados para a realização de atividade jogos relacionados ao meio ambiente, neste artigo visa-se discutir até que ponto a utilização de sites educacionais como o “Escola Games” pode contribuir para a efetiva construção do processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-Chave: Informática, Educação, tecnologia, sites, meio ambiente.

1 INTRODUÇÃO

Durante as últimas décadas do século XX, primordialmente com o advento da 3ª revolução industrial, houve um forte desenvolvimento técnico-científico e o aprimoramento de tecnologias de cunho informacional, dentre os quais o computador, ferramenta utilizada hoje para facilitar o ritmo de vida frenético do ser humano “globalizado”. A informática ganhou e ganha cada vez mais destaque como instrumento pedagógico e torna-se indispensável para que professores tornem suas aulas mais interativas ou mais dinâmicas, e a geração atual não permite mais aos docentes serem meros intermediadores da aprendizagem, é certo que os conhecimentos informacionais estarão cada vez mais presentes nos currículos e nos planos de curso de professores de todas as disciplinas. Diante de tal paradoxal cenário educacional atual, torna-se fundamental o uso de novos instrumentos de cunhos educacionais, estes de maneira nenhuma substituíram instrumentos antigos e de sucesso na educação, como as aulas exploratórias, expositivas e dialogadas, contudo restabelecerão laços já finados na educação entre professores e corpo discente e tornarão o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e eficaz para ambas as partes. O cunho deste artigo é explorar alguns sites relacionados à temática de meio ambiente, (Tema transversal segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais), sendo que o principal site escolhido foi o Escolasgames.com, e através deste site duas horas aulas serão ministradas a uma turma do primeiro segmento do ensino fundamental.

2 METODOLOGIA.

O presente artigo foi desenvolvido através de ações que o dão a classificação de quantitativa, descritiva, exploratória e bibliográfica, tendo como foco de pesquisa a utilização de sites de cunho educacional visando o aprimoramento de conteúdos relacionados à temática meio ambiente no 1º segmento do ensino fundamental.

Para Gil (1996, p.46) “Estas pesquisas têm como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos”. Este é o tipo de pesquisa que mais se aprofunda no conhecimento da realidade, porque explica a razão, o porquê das coisas.

Durante a construção deste artigo foram executados levantamentos bibliográficos em fontes confiáveis visando à construção dos conceitos apresentados, foram utilizados como fontes livros, artigos, dissertações, seminários, sites e acervos online, são possíveis se observar que o tema meio ambiente está cada vez mais popular e vem ganhando destaque global devido à necessidade do ser humano tornar-se mais consciente perante suas ações ambientais.

3. O USO DE FERRAMENTAS E TÉCNICAS INFORMACIONAIS COMO AUXILIARES PEDAGÓGICOS.

Nas últimas décadas convivemos com intensas transformações e inovações tecnológicas, período este conceituado pelo geógrafo Milton Santos como “Período Técnico-científico-informacional, o geógrafo atribui a este novo período a responsabilidade de difundir e propagar informações em alta velocidade a todos, e além de informação a circulação de mercadorias e bens duráveis por todo o globo com rapidez.

A utilização de técnicas e ferramentas computacionais se tornou popular no Brasil nos anos 90, principalmente no fim da década, com preços mais acessíveis os computadores se tornaram máquinas onipresentes em universidades e centros universitários de nosso país, Aguaded e Baltazar (2005, p.15) sustentam que:

A propagação em massa de microcomputadores em universidade ocorreu no momento que as máquinas tornaram-se mais acessíveis e com preços relativamente mais baixos, anteriormente somente bancos e repartições públicas faziam o uso de ferramentas computacionais, a produção em largas escalas e diversificação de mercado tornou as máquinas menores e cada vez mais ajustáveis à realidade de populações ou grupos sociais menos privilegiados.

A inserção de microcomputadores e demais tecnologias de informação ou computacionais na educação básica foi bastante letárgica e posteriormente à inserção nas universidades, Aguaded e Baltazar (2005, p.15) relatam que:

A inserção de tecnologias informacionais na educação básica brasileira perpassou primordialmente pelo rompimento de paradigmas dogmáticos, afinal não seria viável a professores quase aposentados abandonarem seus métodos e adotarem novas maneiras e metodologias para trabalhar em sala de aula atrelado a este fato estão os mínimos recursos e a falta de capacitação de profissionais.

Segundo Cox (2003, p.16) A utilização de recursos tecnológicos na educação básica brasileira ainda é incipiente perante a utilização desses recursos em países desenvolvidos. Diante desse panorama Cox (2003, p.19) defende que para se ter o real aproveitamento no uso de tecnologias computacionais se faz necessário cumprir algumas etapas básicas, tais como a figura abaixo apresenta.

Figura 1 -“Tripé” das etapas básicas para sucesso da informática na educação básica.



Fonte: Do autor, baseado na obra de Cox (2003, p.26).

Cox (2003, p.34) é pragmático ao afirmar que sem o cumprimento de etapas básicas como capacitação profissional, investimentos adequados e modificações curriculares o insucesso é o destino.

Não se pode negar que algumas etapas são primordiais para o sucesso no processo de inserção de tecnologias como auxiliares pedagógicas, e na maioria dos casos o poder federal, estadual e municipal pula algumas dessas etapas, é comum nos depararmos com colossais laboratórios sem a presença de instrutores e professores capacitados, e mais rotineiros ainda é vermos o caquético sistema curricular brasileiro coibindo e restringindo a utilização de metodologias diferenciadas por sua reduzida carga horária.

É cada vez mais evidente que professores e currículos terão que efetuar profundas transformações para se tornarem mais modernos e atraentes perante a visão do corpo discente, este que prova estar a cada dia que passa mais exigente e atento ao surgimento de novas tecnologias, Mercado (2002, p.14) defende que:

As primeiras modificações que devem ocorrer para que haja sucesso na inserção de tecnologias informacionais nas escolas básicas deve partir do próprio docente, que apesar de poucos recursos e convívio com estruturas precárias não se deve restringir-se a velhos e caquéticos métodos, é de suma importância que o intermediador seja o principal responsável pelo desenvolvimento do interesse dos educandos.

3.1. Utilização de sites como ferramentas pedagógicas

Segundo autores como Cox (2003, p.46) é bastante comum em instituições de ensino à utilização de softwares e recursos tecnológicos diferenciados, porém sites e portais online ainda não são utilizados, Mercado (2002, p.19) afirma que existem causas para que o uso de sites educacionais específicos ainda não seja unanimidade ou tenha utilização massificada.

Grande maioria dos sites disponíveis em rede e de cunho educacional possui difícil aceitação de professores devido ao seu frágil conteúdo, segundo pesquisas realizadas pela USP (Universidade de São Paulo) Grande maioria dos docentes relatam achar “vagos” os conhecimentos repassados por sites educacionais, outro fato que espanta os docentes da utilização de sites educacionais é o fato de que a maioria dos sites possui aplicabilidade apenas ao primeiro ciclo do ensino fundamental (1º ao 5º ano).

A utilização de sites exige alguns pré-requisitos que nem todas as instituições de ensino possuem, afinal é impossível de se trabalhar com um site se não houver uma conexão com a internet, e grande maioria das escolas de nosso país ainda sofre com a falta ou com má qualidade de sinal para acesso à internet, salienta-se, porém que é perceptível a modernização e informatização das unidades escolares de nosso país, como afirma Cox (2003, p.45).

4. DESCRIÇÃO DA PROPOSTA E DO AMBIENTE ESCOLHIDO PARA A PRÁTICA DOCENTE.

A proposta de trabalho desenvolvida neste trabalho visou planejar duas horas aulas utilizando como principal recurso didático algum site educacional disponível na *Web*, esse site deveria obedecer ao planejamento da professora regente da turma, sendo que esta turma deveria obrigatoriamente pertencer ao primeiro ciclo do ensino fundamental (1º ao 5º ano).

As políticas, conservação e preservação ambiental devem ser trabalhadas de maneira interdisciplinar desde o início do ciclo educacional, a vida escolar é grande responsável por formar cidadãos mais conscientes, é certo afirmarmos que somente após a conscientização ambiental o ser humano se tornará sustentável. (AB'SABER, 2003, p.116).

A escola escolhida para receber a proposta de aulas foi a Escola de Educação Básica Joaquim Ramos, esta situada no bairro Comerciário em Criciúma, a professora titular da turma é Beatriz Campos Kaminski, a turma é do 2º ano (Antiga 1ª série), as datas de prática foram realizadas nos dias 25/04 e 09/05 e abordou o tema Transversal “Meio ambiente”, este tema enquadra-se principalmente nas aulas de geografia e história.

4.1. Descrição do site utilizado

O site utilizado nas aulas ministradas no laboratório de tecnologias foi o portal Escolas games, o endereço do mesmo é: www.escolagames.com.br, segundo informações contidas no próprio portal o site já está no ar há quase uma década (Não havendo especificações sobre data de criação) e é constantemente atualizado por membros voluntários, atualmente o site possui 58 jogos, sendo o mais popular o jogo “A tabuada do Dino”.

O site deixa claro no campo “Nossa proposta” que o foco de trabalho do site é crianças acima dos 5 anos de idade e somente são armazenados no site informações e jogos de cunho educacional, tornando-se assim uma ferramenta já popular consolidada na internet, tal fato pode ser confirmado através de um clique na seção “Depoimentos”, nesta seção professores, secretários e demais educadores expressam sua experiência e opinião sobre a utilização do site, é permitido também entrar em contato com a equipe do site e efetuar comentários e sugestões de melhorias nos jogos.

Figura 2 - Página inicial do site Escola Games.



Fonte: <http://www.escolagames.com.br/>.

5. PRÁTICA E UTILIZAÇÃO DE SITES COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NO PRIMEIRO CICLO DO ENSINO FUNDAMENTAL.

A informática é ferramenta fundamental nos dias atuais para o exercício de qualquer tipo de atividade, na área educacional não é diferente, escolas cada vez mais adéquam seus currículos e exigem que professores tornem o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e incluindo tecnologias, salas de tecnologias estão sendo implantadas e profissionais estão se capacitando para gerenciá-las, autores como Mercado (2003, p.22). Apontam que:

Desafios como a inserção de tecnologias informacionais na educação fazem parte do rompimento de paradoxais inverdades educacionais trazida pela escola tradicionalista, porém há de se salientar de que nada adianta a implementação e inserção de tecnologias se não houver professores e orientadores capacitados, além disso, o velho e bom currículo deve ser revisto e reformulado.

As aulas práticas referentes ao tema transversal meio ambiente ocorrerão com medição da professora titular da turma e com o acompanhamento de mais um profissional de informática, o tema meio ambiente foi escolhido justamente por estar contido no plano de aulas do professor e por ser um tema bastante discutido nas mais diversas esferas sociais, salientando que nesta fase, 1º ciclo do ensino fundamental, a maioria das

instituições de ensino trabalha a concepção de meio ambiente voltada primordialmente para a “Educação e conscientização ambiental”.

As aulas transcorreram de forma dinâmica e com grande satisfação por parte dos alunos e da professora titular, a maioria das crianças já utiliza a internet, porém não faz uso de ferramentas educacionais como o site Escola Games, os principais jogos trabalhados foram: “Ilha do Elfo” e “Coleta Seletiva”, este último sendo o jogo de maior aceitação pelos alunos.

O Jogo “Coleta Seletiva” consiste em separar de maneira correta alguns resíduos produzidos pelos seres humanos, estes itens ficam em cima de uma esteira e as latas coloridas ficam a disposição para serem preenchidas com os respectivos itens que lhe são designados, é importante salientar que durante a introdução do game são construídos conceitos importantes, tais como: Significado da terminologia “Coleta Seletiva”, importância da coleta seletiva para os seres humanos bem como o significado das cores das lixeiras para a coleta seletiva.

Figura 3 - Screen do jogo “Coleta Seletiva”.



Fonte: <http://www.escolagames.com.br/jogos/coletaSeletiva/>

Após a realização das atividades a professora titular, o profissional de informática e o grupo de alunos discutiram os conceitos aprendidos e resgataram alguns conceitos complementares, o grande grupo mostrou-se satisfeito com atividade e a

professora mostrou-se apta à inserção de novas tecnologias em seus planos de planos de aula e planejamentos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Através das pesquisas teóricas e práticas realizadas neste estudo é possível se concluir que sites de cunho educacionais podem ser efetivamente ferramentas produtivas no âmbito educacional, porém é importante salientar que é de suma importância para o professor contar com auxílio de profissionais capacitados e comprometidos, afinal, sabe-se que nem todos os alunos dominam ferramentas tecnológicas e a utilização plena de sites como Escola Games perpassa primordialmente pelo domínio de técnicas básicas de informática.

A utilização de sites educacionais também pode ser considerada ferramenta para a inclusão digital, contudo essa inclusão deverá ocorrer de maneira correta e com o devido acompanhamento do professor, este que deve cada vez mais inserir a utilização da sala de tecnologias em seus planejamento e planos de aula, é visível o interesse dos educandos pela internet, e nesta fase é importante a eles conhecerem ferramentas tão ricas e esclarecedoras como o site Escola Games, que apesar de toda sua fundamentação teórica não deixa de ser interativo e divertido.

Mediante o desenvolvimento desta pesquisa e de sua aplicação é possível constatar que sites educacionais como Escola Games podem sim atuarem como ferramentas educacionais, porém a atuação de docentes e profissionais de informática deve ser concomitante e sincrônica, afinal, a aprendizagem dos educandos é objetivo principal desta experiência educacional.

AGRADECIMENTOS.

Agradecimento especial às instituições Sesi Escola Criciúma, e ao Centro Universitário Leonardo da Vinci por fomentarem e proporcionarem o desenvolvimento do presente artigo.

REFERÊNCIAS.

AGUADED, Ignacio ; BALTAZAR, Neusa. Weblogs como recurso tecnológico numa nova educação. **Revista de Recensões de Comunicação e Cultura**, Aveiro, Ano 3 v.4, 2005. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/baltazar-neusa-aguaded-ignacio-weblogs->

educacao.pdf> e <<http://www.eca.usp.br/nphqeca/agaque/ano2/numero/2/artigosn2-1/2.htm>>. Acesso em: 24 de julho de 2013.

ROSA, Lucas Cechinel. O uso da maquete como ferramenta de construção do saber geográfico. In: SIMPÓSIO DE INTEGRAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO SUL CATARINENSE, SICT SUL. 2012, Criciúma. **Anais suplementares da Revista Técnico-Científica da IF-SC**: IF-SC, 2012. p.735. Disponível em: <<http://www.criciuma.ifsc.edu.br/sict-sul/images/Anais2012.pdf> >. Acesso em: 01 de Dezembro de 2012.

CARVALHO, Ana Amélia Amorim et al. **Blogue: uma ferramenta com potencialidades pedagógicas em diferentes níveis de ensino**. In: Colóquio sobre questões. São Paulo: Ática, 2006.

AB"SABER, Aziz Nacib. **Os domínios de natureza no Brasil: pontencialidades paisagísticas**. São Paulo: Ateliê, 2003. 159 p.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Os gêneros do discurso. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3.ed São Paulo: Ed. Atlas, 1996. 159 p.

MARCUSCHI, Leonardo Amâncio. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

SANTOS, Milton. **Por Uma Geografia Nova**. 7ed. São Paulo: Hucitec, 1998.

VALENTE, Jorge Antônio. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. 2ed. Campinas: UNICAMP, 1993.

WEISS, Alba Maria Lemme; CRUZ, Mara Lúcia R. Monteiro da. **A informática e os problemas escolares de aprendizagem**. 3. ed Rio de Janeiro: DP & A, 2001.

WWW (World Wide Web) e FTP (File Transfer Protocol).

COX, Kenia Kodel. **Informática na educação escolar**. Campinas: Autores Associados, 2003. (Coleção polêmicas do nosso tempo). Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=nN38KoMCggC&oi=fnd&pg=PA7&dq=infrom%C3%A1tica+na+educa%C3%A7%C3%A3o+livro&ots=FrUr8x16uH&sig=981WFg00zrx2XgOw146OJNJFIU#v=onepage&q=infrom%C3%A1tica%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20livro&f=false>>. Acesso em: 12 de julho de 2013.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo (Org.). **Novas tecnologias na Educação**. Maceió: Edufal, 2002. 210 p. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=bi7OpaxCJT8C&oi=fnd&pg=PA7&dq=infrom%C3%A1tica+na+educa%C3%A7%C3%A3o+livro&ots=uzqTcdlbke&sig=5bJKDIqDngqONdNkGEDpXOO8l#v=onepage&q=infrom%C3%A1tica%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20livro&f=false>>. Acesso em: 16 de julho de 2013.