

EDUCAÇÃO AMBIENTAL E PENSAMENTO COMPUTACIONAL: O USO DO SCRATCH NA CONSTRUÇÃO DE MODELOS DO PARQUE DA MANTEIGUEIRA

Carla Carvalho de Aguiar ¹

RESUMO

A educação ambiental faz parte do currículo de ciências ao longo de toda a formação das séries finais do Ensino Fundamental (EF). No sétimo ano do EF, ainda, de acordo com a BNCC, está previsto o trabalho de caracterização dos principais ecossistemas brasileiros, bem como o estudo de tecnologias, como a digital, e sua relação com o desenvolvimento humano. Assim, a presente prática pedagógica envolveu o estudo dessas temáticas com cerca de 90 estudantes do sétimo ano do EF, de maneira contextualizada à realidade destes. O objetivo do trabalho foi produzir maquetes físicas e digitais de um parque da cidade transmitindo mensagens de educação ambiental e preservação de ecossistemas nessa construção, apresentando outras formas de interação com as tecnologias computacionais para maior desenvolvimento escolar. Unindo teoria à prática, os/as estudantes aprofundaram seus conhecimentos acerca das questões previstas no currículo (abordadas em sala de aula), com uma aula de campo ao Parque Natural Municipal Morro da Manteigueira, em Vila Velha (município da escola), e com aulas práticas de pensamento computacional utilizando o Scratch. Após visita de campo, os estudantes realizaram uma sequência de aulas direcionadas ao desenvolvimento do pensamento computacional utilizando o programa Scratch, no laboratório de informática, a fim de reproduzirem trechos do parque visitado e apresentarem uma mensagem de conscientização ambiental quanto à preservação ambiental, além de divulgarem informações sobre ecossistemas brasileiros. Como resultados, foram obtidos modelos computacionais do Parque da Manteigueira, com avatares apresentando o parque e convidando à preservação do espaço. Também foram criadas maquetes físicas representando espaços de visitação ao público e salientando a importância da preservação ambiental. Este trabalho evidencia uma possibilidade de atuação com as temáticas educação ambiental e pensamento computacional, destacando também a aula de campo como importante ferramenta pedagógica e de cuja experiência outros valiosos resultados podem advir.

Palavras-chave: Scratch, Pensamento computacional, Educação ambiental, Parque da Manteigueira, Ensino contextualizado.

¹ Doutora em Biologia Celular e Molecular pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, professora de Ciências na Prefeitura Municipal de Vitória e Vila Velha, carlaaguiar.bio@gmail.com.