

## A ELABORAÇÃO DE UM SOFTWARE DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Sergio Antonio Lobo Moreira  
Universidade Estadual de Goiás  
[moreira.sal@hotmail.com](mailto:moreira.sal@hotmail.com)

Juliana Guimarães Faria  
Universidade Federal de Goiás  
[juliana.gf@yahoo.com.br](mailto:juliana.gf@yahoo.com.br)

Modalidade: Comunicação Oral  
Eixo Temático: Cultura e processos educacionais

O tema desse trabalho é a educação ambiental e a informática educativa. Parte-se do pressuposto que tanto a Educação Ambiental quanto as tecnologias educacionais devem estar pautadas em práticas reflexivas que promovem modificações intensas na forma com que o homem atua sobre o meio. Acredita-se que ambas devem surgir num contexto sócio-interacionista e são atividades transformadoras mediadas por instrumentos e objetos que se tornam fundamentais para a aprendizagem. Assim como observado nas práticas ambientais, para construção de um *software* educacional é preciso uma visão interdisciplinar em que haja conexão entre as disciplinas. Nessa perspectiva, esse estudo visou avaliar, compreender e analisar o processo de elaboração de um *software* com temática ambiental voltado para escolas de educação básica. Os dados foram obtidos através de entrevistas com estudantes e profissionais de tecnologia educacional, pedagogia, equipe de publicidade e produção, além de análises bibliográficas. Os entrevistados ainda atribuíram notas para a sua participação e a participação de cada profissional nas etapas de produção, visando quantificar a participação de cada um. Até o momento foi observado que a produção de *software* educacional envolve diferentes etapas. A Análise de Sistemas define os requisitos necessários, a equipe pedagógica define temas que serão abordados no produto, o Planejamento se caracteriza pelo detalhamento minucioso do conteúdo de forma hierárquica. Também há o Desenvolvimento ou construção de *storyboards* e o processo de ilustrações e Programação, quando o material produzido ganha vida e movimento, e por fim, a Validação e Revisão que buscam testar o produto analisando seus erros e propondo soluções. As entrevistas confirmam que é essencial a integração da equipe de produção e a análise bibliográfica indicou que *softwares* produzidos apenas por equipes técnicas não são pedagogicamente efetivos no processo ensino-aprendizagem. Isto pode ser confirmado no relato da Diretora Pedagógica de uma empresa de Tecnologias educacionais, que afirmou ser exigido que os profissionais possuam formação específica para os trabalhos que desenvolverão e que profissionais conteudistas sejam todos licenciados. Portanto, foi corroborada a importância da união entre as equipes de produção, de modo que deve haver um elo entre o pedagógico e o tecnológico. As diferenças nas notas atribuídas para cada profissional nas distintas etapas indicam que cada profissional tem papel relevante em alguma das etapas da produção de *softwares*, mas, sempre reafirmando que a integração das equipes proporciona a qualidade final do produto. Daí o fato da elaboração de *softwares* educacionais exigirem uma equipe multidisciplinar.

*SOFTWARE* EDUCATIVO. EDUCAÇÃO AMBIENTAL. APRENDIZAGEM.