

S.O.S.: UMA CASA SUSTENTÁVEL

Bárbara de Souza MARTINS¹, Ederson Boaventura MARTINELLI¹, Lucielly CHAVES¹, Otto Frey MARTINS¹, Tainara Aparecida Vieira PAULICHEN¹, Ricardo BEAL², Genildo Nascimento do SANTOS³.

¹Alunos do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio; ²Orientador – Curso Técnico em Informática; ³Coorientador;

Introdução. Um dos principais problemas da sociedade atual é o gasto desenfreado de energia elétrica, que pode ser explicado pela falta de Educação Ambiental (EA) nas escolas. A Educação Ambiental não é desenvolvida como deveria, onde não há efetivamente o desenvolvimento de uma prática educativa que integre disciplinas. “O modo como a Educação Ambiental é praticada nas escolas e nas salas de aulas, é através de projeto especial, extracurricular, sem continuidade, descontextualizado, fragmentado e desarticulado. Os professores não recebem estímulos, e a comunidade escolar não dá o suporte que deveria de modo a deixar uma grande lacuna de conhecimento para os alunos tornando-se apenas ouvintes e não praticantes, quando deveriam ser estimulados através de atividades e projetos a exercer essa consciência a partir de sua realidade e comunidade” (SALLES, 2014). Sendo assim, com o intuito de frear parte destes gastos, o projeto em questão utilizou dos seguintes objetivos para ser realizado: Observar quais as principais formas de gasto de energia, a fim de perceber quais soluções sustentáveis possuiriam mais êxito em atender a necessidade; Identificar os meios de produção de energia mais populares atualmente e os problemas causados por eles; Indagar as pessoas a respeito de seus conhecimentos sobre sustentabilidade e nomes importantes da área, de modo que percebam se realmente sabem a importância da sustentabilidade em suas vidas; Apurar qual é o nível de EA nas escolas, para poder desenvolver jogos mais eficazes e funcionais para jovens e crianças; Compreender como a gamificação pode ajudar na aprendizagem e na conscientização, de modo a explorar isso em diversos aspectos no aplicativo; Desenvolver um aplicativo ou protótipo a respeito das informações coletadas, com o objetivo de conscientizar a população a respeito de seus gastos elétricos.

Materiais e Métodos. Para a realização do trabalho, serão utilizadas as abordagens quantitativa e qualitativa através da aplicação de um questionário - que possui 12 perguntas - aos alunos de 6° e 9° anos das escolas públicas de Fraiburgo. As informações obtidas com o questionário serão convertidas em gráficos, pois com eles é mais fácil e rápido interpretar as informações que nos são dadas, além de serem apresentados de forma mais clara e objetiva (SILVA, 2009). Além disso, para a criação do aplicativo, serão utilizados os seguintes recursos: a linguagem Java para o código e os programas GIMP - GNU Image Manipulation Program - e Microsoft Paint para criação e tratamento das imagens.

Resultados Esperados. Com a conclusão do aplicativo, é esperado que o povo fraiburguense logo comece a utilizá-lo, tornando-se assim uma sociedade ecologicamente consciente e preocupada com o meio ambiente. Crianças irão ter esse “estímulo sustentável” desde cedo, adultos poderão, além de reduzir suas contas de luz, auxiliar na preservação do meio ambiente e na não destruição dos habitats naturais dos animais. Empresas com o intuito de “melhorar sua imagem” perante o público também tenderão a utilizar o aplicativo, fazendo com que não somente sua reputação melhore, mas também o mundo em que vivem.

Referências

SALLES, Carolina. **Meio ambiente e educação ambiental nas escolas públicas.** Disponível em: <https://carollinasalle.jusbrasil.com.br/artigos/112172268/meio-ambiente-e-educacao-ambiental-nas-escolas-publicas>. Acesso em: 12 de abr. de 2019.

SILVA, Marcos Noé Pedro da. **Gráficos.** Disponível em <https://brasilescola.uol.com.br/matematica/graficos.htm>. Acesso em 17 de maio de 2019.