

CORREDORES ECOLÓGICOS: CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO NO ENSINO SUPERIOR ATRAVÉS DA ELABORAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS

Wilza da Silva Lopes ¹
Elaine Gurjão de Oliveira ²
Janiele França Nery ³
Gleydson Kleyton Moura Nery ⁴

INTRODUÇÃO

O processo de urbanização e desenvolvimento das cidades tem proporcionado cada dia mais a fragmentação dos ecossistemas, causando diferentes prejuízos ao meio ambiente. Como estratégia de reparos e minimização desses impactos negativos causados pelos seres humanos e manutenção das funções ecológicas no território, surgiram os corredores ecológicos (ARAÚJO e BASTOS, 2019).

Por se tratar de uma ferramenta importante para o processo de preservação do meio ambiente, uma vez que os corredores promovem a ligação dessas áreas fragmentada, a utilização de metodologias apresenta-se como uma estratégia para o processo de ensino-aprendizagem, a partir da problematização da realidade, ao relacionar a teoria à prática, visando à aproximação com a vida real e à observação, que, por conseguinte, permitem a comparação e a reflexão (LUCHESE *et al.*, 2022).

Nesse contexto, o presente trabalho buscou desenvolver a criação de jogos baseados na temática “corredores ecológicos” como processo de ensino-aprendizagem baseando-se em princípios das metodologias ativas.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A presente pesquisa foi desenvolvida com alunos ingressantes do curso de arquitetura e urbanismos da Universidade Federal do Semiárido (UFERSA), campus Pau

¹ Doutora em Engenharia Ambiental, Professora da Universidade Federal Rural do Semi-Árido - UFERSA, wilza@ufersa.edu.br;

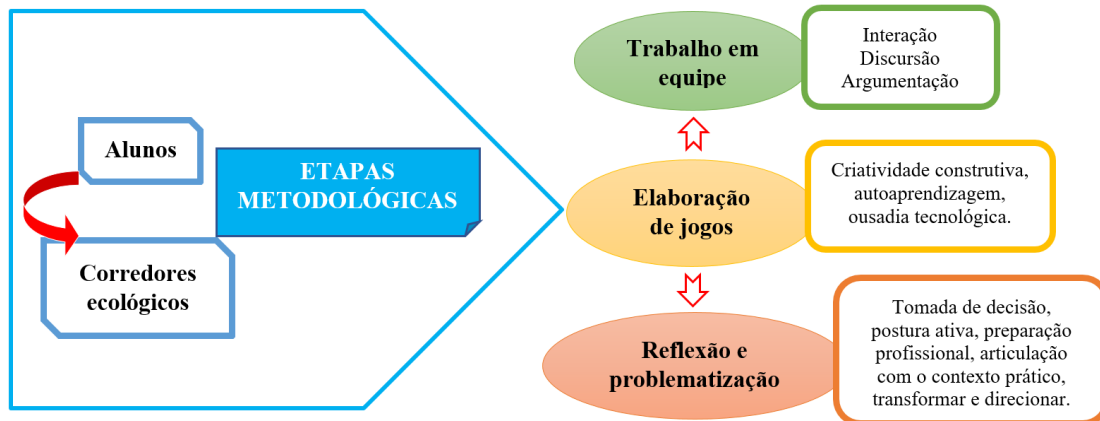
² Doutora pelo Curso de Engenharia Ambiental da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, gurjaolaine@gmail.com;

³ Bióloga, Doutora em Ciências e Professora do Instituto Federal da Paraíba – Campus Avançado Cabedelo – IFPB, janiele.nery@ifpb.edu.br;

⁴ Biólogo, Mestre em Ecologia e Pesquisador PCI do Instituto Nacional do Semiárido -, gleydson.kleyton@gmail.com.

dos Ferros. Trata-se de uma abordagem que utiliza de metodologias ativas para o processo de ensino-aprendizagem, de modo a despertar o pensamento criativo, crítico e reflexivo de como podem correlacionar sua área profissional com benefícios ambientais.

Figura 1. Fluxograma metodológico



O trabalho foi desenvolvido com base na metodologia ativa, na qual o professor atua como facilitador no processo ensino-aprendizagem, e o aluno como centro do processo atua com autonomia, criatividade e pensamento crítico. Dessa forma, os alunos foram divididos em grupos de 6 pessoas, para por meio do trabalho em equipe realizar a interação, discursão e argumentação da temática, bem como o desenvolvimento dos jogos.

Para o desenvolvimento dos jogos, as equipes receberam diretrizes para auxiliar, orientar e diversificar os produtos resultantes da atividade. Além disso, também foi estabelecido que (i) os jogos não poderiam se repetir entre as equipes; (ii) os jogos devem ser baseados na temática de corredores ecológicos, e isso deve conter informações diversas sobre importância, definição, função, aplicações, dentre outras; (iii) correlacionar com o curso de arquitetura e urbanismo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho contou com a participação de 24 alunos, nos quais resultou em 4 grupos, que permitiu por meio da metodologia ativa desenvolvimento de autonomia, autoaprendizagem, reflexão, pesquisa e trabalho em equipe. De acordo com Luchesi *et*

al. (2022) o trabalho em equipe propicia interação constante dos alunos, discussão, trocas de experiência e desenvolvimento da capacidade de argumentação.

A partir da atividade, os jogos desenvolvidos pelas equipes foram: jogo eletrônico, jogo do roda a roda, jogo de quis (com cartas) e um jogo de caneta e papel. Como resultado, foram obtidos diferentes tipos de jogos, tais como jogos virtuais e de games no kahoot, jogo de tabuleiro e jogo de cartas, todos elaborados com o tema proposto em aula.

- **Equipe 1 – Jogo eletrônico**

O jogo eletrônico foi desenvolvido a partir do Kahoot, que se trata de uma plataforma de aprendizado e entretenimento na web, que permite a criação de jogos de perguntas e respostas de forma interativa, dinâmica e competitiva. Cada equipe foi conectada por meio de um dispositivo, e a cada pergunta a equipe discutia e analisa a resposta correta, dentre as 4 opções dadas. Ao término de cada pergunta, foi apresentado o ranking parcial das posições, sendo levados em consideração o acerto da questão, o tempo para responder e o nível de dificuldade das questões (que apresenta variação das pontuações). Ao término de cada pergunta, a equipe explicava sobre cada questão relativa a temática. No final de todas as perguntas, foi apresentado o ranking final com os ganhadores.

Figura 2. Jogo eletrônico na plataforma do Kahoot.



- **Equipe 2 – Jogo roda a roda**

O jogo roda a roda foi desenvolvido com perguntas e uma roleta (online), que apresenta diferentes valores de dinheiro, passou a vez e perdeu tudo. Cada grupo escolhia um envelope, que continha uma pergunta. O primeiro grupo rodava a roleta, que

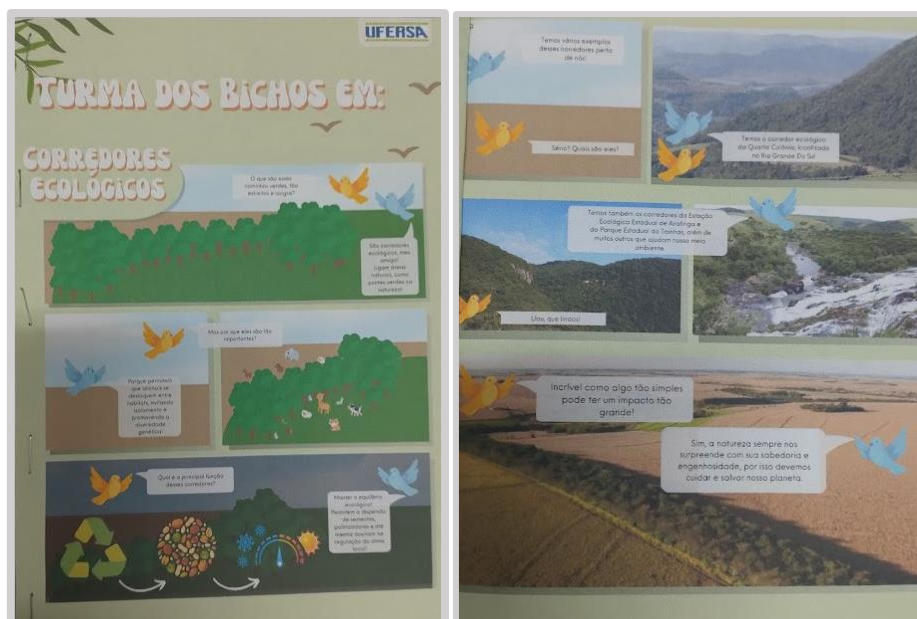
Figura 4. Jogo Eco quiz.



- **Equipe 4 – Jogo de caneta e papel**

O jogo foi denominado “turma dos bichos em: corredores ecológicos”. A equipe desenvolveu uma história em quadrinhos para explicar de forma lúdica sobre a temática corredores ecológicos, mostrando sua definição, função e exemplos reais. Todos os grupos receberam uma história em quadrinhos, e nela continha um caça palavras e uma palavra cruzada. O grupo ganhador foi o que terminou o jogo primeiro.

Figura 5. História em quadrinhos turma dos bichos.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como resultados, a atividade promoveu uma experiência positiva baseada no princípio da metodologia ativa, sendo eficaz para o processo de ensino-aprendizagem, possibilitando união da teoria e prática. Além disso, tem-se como resultados jogos que podem ser utilizados e aplicados para trabalhar a educação ambiental em sala de aula, bem como promover projetos de extensão com escolas da educação básica.

Outro sim, mediante o desenvolvimento dos jogos e a aplicação das atividades, os alunos do curso de arquitetura e urbanismo perceberam a importância de sua área para a preservação do meio ambiente, por meio da integração e harmonização de projetos com a paisagem natural, criando assim, ambientes mais sustentáveis.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, T. M. S. e BASTOS, F. H. Corredores ecológicos e conservação da biodiversidade: aportes teóricos e conceituais. **Revista da Casa da Geografia de Sobral**, v. 21, n. 2, p. 716-729, 2019.

LUCHESE, B. M.; LARA, E. M. O.; SANTOS, M. A. **Guia prático de introdução às metodologias ativas de aprendizagem** [recurso eletrônico]. – Campo Grande, MS : Ed. UFMS, 92 p., 2022.

PMGEGG. Disponível em: <<https://www.pngegg.com/pt/png-wmjwn/download>> Acessado em 10 de setembro de 2024.