

Trilha Interpretativa Virtual e Jogo do Morro das Andorinhas como instrumentos didáticos para a educação ambiental.

Carolina Lopes S. Santos¹(PG)*, Luiza Carolina P. Vargas²(IC), Danielle Machado Duarte³ (FM),
⁴Douglas de Souza Pimentel (DR).

¹carolinalopes390@gmail.com

¹ Niterói - RJ / ² São Gonçalo - RJ / ³ Rio de Janeiro / ⁴ Niterói - RJ

Palavras-Chave: *trilha interpretativa, virtual, jogo.*

Introdução

O presente trabalho apresenta a elaboração da trilha interpretativa (TI) virtual do Morro das Andorinhas e do Jogo Trilhando o Morro das Andorinhas, como instrumentos didáticos para alunos do quinto ano da Escola Municipal Professor Marcos Waldemar de Freitas Reis, no contexto da pandemia da COVID-19, utilizando entrevistas estruturadas como forma de avaliação da atividade e análise da percepção dos alunos sobre o jogo. O desenvolvimento do material ocorreu a partir das demandas resultantes do programa de Educação Socioambiental (PESA), em parceria com o Museu de Arqueologia de Itaipu (MAI), e o Grupo de Estudos Interdisciplinares do Ambiente (GEIA) da Faculdade de Formação de Professores da UERJ. Os materiais foram apresentados na escola durante a pandemia (2021), de maneira virtual e presencial na conjuntura pós pandemia (2023).

Resultados e Discussão

A pesquisa é fundamentada nos autores relacionados com a interpretação ambiental, (Tilden, 1977), assim como a construção de trilhas interpretativas, Magro e Frexêdas (1998), e nas diretrizes do Sistema Nacional de Unidades de Conservação (SNUC), que prevê a promoção de práticas de conservação da natureza, educação e interpretação ambiental. A Política Nacional da Educação Ambiental (PNEA), estimula atividades da educação ambiental, nos ambientes formais e não formais de ensino.

A TI virtual do Morro das Andorinhas foi desenvolvida no software Power Point, simulando o percurso da trilha, de maneira interativa e imersiva, com imagens, informações sobre os temas propostos nos pontos interpretativos e áudio narrativo em formato de vídeo. Dessa forma, a atividade pode ser utilizada no ambiente formal, a partir da vinculação de conceitos relevantes no ensino, como o conceito de biomas, ecossistemas, espécies exóticas e

nativas. No ambiente não formal, permite a aproximação dos visitantes das Unidades de Conservação, com a trilha estruturada para a interpretação ambiental, estimulando a reflexão sobre o uso sustentável dos recursos naturais e a conservação da natureza.

Os resultados obtidos revelam que nos contextos durante e pós pandemia, o material foi bem aceito pelos alunos, sendo o jogo o momento de maior interação dos participantes nas duas modalidades, entretanto, no contexto presencial o jogo se mostrou mais eficaz, pois os alunos interagiram entre si, com momentos de discussão entre eles, incentivando a participação a partir do senso de competição.

Figura 1 e 2. Capa da TI Virtual e Jogo Trilhando o Morro das Andorinhas.



Considerações Finais

Os resultados obtidos das entrevistas revelam a alta eficácia da TI virtual, apresentando um índice elevado de respostas positivas, em conjunção com o jogo, sendo a etapa de maior interação, corroborando com as hipóteses da pesquisa.

Agradecimentos

A UERJ-FFP, pelo apoio e fornecimento de bolsa para a pesquisa. Ao GEIA, a equipe da escola Municipal Professor Marcos Waldemar de Freitas Reis e os funcionários do MAI.

Tilden, F. *Interpreting our Heritage*. University of North Carolina Press: Chapel Hill, NC, USA, 1957.

Magro, Teresa Cristina; Freixêdas, Valéria Maradei. *Trilhas: como facilitar a seleção de pontos interpretativos*. IPEF-ESALQ, 1998.

SNUC - Sistema Nacional de Unidades de Conservação; Lei 9.985 de 18 de julho de 2000; Ministério do Meio Ambiente.