

ADAPTAÇÃO DE AULAS DE CAMPO PARA O AMBIENTE VIRTUAL: A EXPERIÊNCIA DE UMA DISCIPLINA PRÁTICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES EM TEMPOS EMERGENCIAIS

Jonathas Freitas Torres, Alfredo de Menezes Ehrich, Matheus Honorato do Nascimento
Gomes, Christiano Franco Verola

Um dos principais efeitos da pandemia provocada pelo Sars-Cov-2 foi o afastamento social como forma de prevenção, afetando diretamente as relações sociais nas universidades. Como forma de evitar contágio e disseminação da doença, as instituições de ensino tiveram que repensar suas modalidades de didática e ferramentas utilizadas. Este trabalho teve como objetivo adaptar uma aula de campo, no contexto de uma disciplina obrigatória para o curso de Licenciatura de Ciências Biológicas-UFC, Biologia de Campo Aplicada ao Ensino. O trabalho de adaptação consistiu na escolha de um espaço não-formal de educação, partindo de um assunto relevante para o ensino de ciências ou biologia para o ensino fundamental e que, ao mesmo tempo, fosse uma aula inclusiva e virtual. O assunto escolhido foi “abelhas e sua importância”, e o espaço não-formal foi o Apiário da UFC (Departamento de Zootecnia), com auxílio de ambientação virtual construída no jogo Minecraft. Para a aula virtual de campo, foi promovida uma visita guiada à réplica do apiário, reconstruído em ambiente 3D, com tradução dos conteúdos em legendas, com foco na ludicidade, interatividade e inclusão. A escolha do jogo foi devido à liberdade criativa que ele possui, permitindo ao usuário desenvolver um mundo virtual personalizado, compreendendo paisagens, estruturas arquitetônicas e interface intuitiva. A alternativa foi a melhor forma de auxiliar nas experiências para a realização da aula, onde os alunos tiveram um acesso prévio das principais características das abelhas por meio das plataformas “Canva” e o “Google Meet”. Com o término da aula, foi realizada uma breve atividade para avaliar as experiências obtidas com a visita sobre a importância das abelhas na produção de alimentos e serviços ecológicos como a polinização. O questionário indicou que o aprendizado foi excelente na avaliação dos alunos, indicando que o uso de ferramentas como jogos, auxiliam no processo de aprendizagem no ambiente virtual e remoto.

Palavras-chave: Aula de Campo Virtual. Jogos. Inclusão. Biologia.