

APRENDIZAGEM ATIVA E COLABORATIVA: IMPLEMENTAÇÃO DE UMA COMPETIÇÃO DE ENDURO A PÉ COM ÊNFASE NA TOPOGRAFIA

César Augusto Costa Nascimento – cesar.nascimento@itpacporto.edu.br¹

Luís Henrique Fróes Michelin – luishenrique.michelin@itpacporto.edu.br¹

Matheus Martins Daude – matheus.daude@itpacporto.edu.br¹

1 – Docentes do ITPAC Porto Nacional

Área: Ciências Agrárias

Linha de Submissão: A

Introdução/Justificativa: O enduro a pé é uma modalidade esportiva que combina caminhada e navegação em equipe, onde os participantes devem seguir um percurso pré-estabelecido no tempo certo. Para isso, são utilizados conceitos de topografia e navegação, como leitura de mapas, uso de bússolas e interpretação de planilhas de orientação, além disso, a Goniometria, que é a medição de ângulos, é aplicada para determinar rumos e azimutes, ajudando na precisão da navegação. **Objetivo(s):** O objetivo desse projeto foi desenvolver a aprendizagem baseada em projetos (ABP) e a aprendizagem colaborativa, que são metodologias ativas que promovem o engajamento dos alunos, e o desenvolvimento de competências essenciais, com os alunos de terceiro e quarto período dos cursos de Agronomia e Agronegócio. **Método/Relato da Experiência:** A atividade foi introduzida em aula no dia 26 de setembro de 2024, onde foram fornecidas informações sobre os prazos e a necessidade de montar o trajeto. Os alunos do terceiro período foram responsáveis pela organização da prova, que foi realizada no dia 18 de outubro de 2024, com a participação dos alunos do quarto período. Os alunos do terceiro período dividiram-se em equipes, e estas ficaram responsáveis por diferentes aspectos da competição, como navegação, cronometragem e controle de postos. **Resultados:** A competição foi bem-sucedida, com os alunos do quarto período completando o trajeto conforme planejado e com premiação em dinheiro para o primeiro colocado e brindes para o segundo e terceiro colocado. A atividade proporcionou uma experiência prática valiosa, permitindo aos alunos aplicarem conhecimentos teóricos e desenvolver habilidades de trabalho em equipe e resolução de problemas. **Considerações Finais:** A implementação da competição de enduro a pé como metodologia ativa de aprendizagem demonstrou ser uma ferramenta eficaz para engajar os alunos e promover o desenvolvimento de habilidades essenciais. A atividade permitiu que os alunos do terceiro e quarto período aplicassem conceitos teóricos na prática, como topografia, navegação, rumos e azimutes, que são conceitos aplicáveis na interpretação por exemplo, de certidão de inteiro teor, escrituras de imóvel e no levantamento do perímetro e de talhões de áreas rurais, além de desenvolverem competências de planejamento, organização e trabalho em equipe. A utilização de metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos (ABP) e a aprendizagem colaborativa, mostrou-se benéfica para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos. Eles tiveram a oportunidade de assumir responsabilidades reais, resolver problemas práticos e colaborar com seus colegas, o que contribuiu para uma experiência de aprendizado mais rica e significativa.

Palavras-chave: Aprendizagem Baseada em Projetos, Enduro a pé, Topografia