

O ENSINO DE GEOMORFOLOGIA ATRAVÉS DE JOGO DE PERGUNTAS E
RESPOSTAS- GEOMORFOQUIZZ

**O ENSINO DE GEOMORFOLOGIA ATRAVÉS DE JOGO DE PERGUNTAS E
RESPOSTAS- GEOMORFOQUIZZ**

Liberato, G.¹; Silva, S.²; Miyazaki, L.³;

¹UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Email: gustavoliberato803@hotmail.com;

²UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Email: vaninho_udi@hotmail.com;

³UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Email: lecpgeo@gmail.com;

RESUMO:

O objetivo do trabalho foi aplicar um jogo didático voltado para o ensino de geomorfologia, com aplicação de várias perguntas sobre o tema “forma de relevos”, no qual envolveu duas aulas teóricas e uma aula prática. O jogo foi confeccionado a partir da utilização de cola branca, papel craft, cartolina, etc. Com a aplicação do jogo foi possível notar que os alunos aprenderam os conteúdos abordados, por meio do jogo lúdico e contribuiu para o desenvolvimento de algumas competências e habilidades.

PALAVRAS CHAVES:

jogo didático; ensino; geomorfologia

ABSTRACT:

The main objective of this assignment was to apply a fully dynamic and didactical game for teaching geomorphology, With the use of many questions about the theme "real landforms", which involved two theoretical classes and a hands-on class. The game was made with the use of glue, paper, carton, etc. With the use of the game it was possible to notice that the students have learned the approached subjects through the use of this same game and it has contributed to the development of their skill

KEYWORDS:

didactic game; education; geomorphology

INTRODUÇÃO:

Na fronteira entre os campos da educação, da comunicação social e da literatura, a tecnologia dos jogos eletrônicos vem se firmando como polêmico objeto de pesquisa, pois representa para a educação uma promessa de aproximação dos sistemas de ensino em relação ao paradigma informacional contemporâneo. Já no campo da comunicação e

O ENSINO DE GEOMORFOLOGIA ATRAVÉS DE JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS- GEOMORFOQUIZZ

da literatura, representam a emergência de uma nova mídia, linguagem, a qual se insere nos largos debates sobre os novos processos de mediação digital aplicados ao ensino (ARANHA, 2004; ALBUQUERQUE & SÁ, 2000; DIZARD JR, 2000) Os jogos são adotados principalmente por alguns educadores devido a necessidade de motivar os alunos, para que eles tenham interesse em apreender os conteúdos aplicados em sala de aula, pois para muitos esses jogos são encarados como materiais didáticos facilitadores do processo ensino e aprendizagem. A utilização do jogo educativo tem como propósito segundo Moratori (2003) criar um ambiente crítico, para sensibilizar o aluno na construção de seu conhecimento, envolvendo situações prazerosas que desenvolvam suas cognições, por isso essa atividade deve trabalhar competências e habilidades para que o processo educativo possa ocorrer de forma efetiva. A diversão associada ao jogo educativo, pode facilitar o processo de aprendizagem de determinados conteúdos, nos quais muitos professores consideram como difíceis de serem abordados. Nessa categoria podemos destacar os conteúdos geomorfológicos, aplicados no ensino médio, por se tratar de um tema abstrato. O relevo bem como sua gênese de formação é tratado de forma superficial, por ser apenas a forma, sendo muitas vezes tratado como sinônimo de altitude em livros didáticos. Esse equívoco não deve ocorrer em materiais didáticos. Partindo desse princípio, foi elaborado um jogo cujo objetivo foi aplicar um QUIZ voltado para o ensino de geomorfologia, para alunos do ensino médio, com aplicação de uma série de perguntas e respostas.

MATERIAL E MÉTODOS:

Para a elaboração do jogo didático, foi necessária uma pesquisa bibliográfica, sobre a temática jogos didáticos e formas de relevo, no qual utilizou-se livros, artigos e trabalhos científicos. Para a formulação do GeomorfoQUIZ, que envolveu uma série de perguntas baseadas nos livros Geomorfologia (CASSETI, 2001), Terras Feições Ilustradas (SUERTEGARAY, et. al. 2008), livro didático ensino médio, após a escolha do conteúdo foram elaboradas seis perguntas que são feitas para os alunos durante o jogo. Para iniciar o jogo o professor divide a sala em quatro equipes, compostas por seis integrantes, totalizando vinte e quatro alunos. O professor é o moderador do jogo e responsável pela leitura das cartas com as respectivas perguntas. Para iniciar o jogo é feito um sorteio para a formação das quatro equipes, depois cada equipe retira uma pergunta do saquinho (no total são quarentas) e passa para o professor fazer a leitura. O jogo é realizado sobre um tabuleiro composto por quatro fileiras, que possuem oito casas, sendo a primeira o início do jogo, no qual um membro da equipe fica posicionado para responder a primeira pergunta do QUIZZ. Caso o aluno acertar ele avança para a primeira casa, se ele não souber a resposta pode passar a vez, pedir ajuda para um membro da equipe ou pula para a próxima pergunta, totalizando três chances. Quando essas forem utilizadas e o aluno errar a pergunta, a equipe é penalizada, não podendo jogar na próxima rodada de perguntas. Vence o jogo quem conseguir responder corretamente o maior número de perguntas e alcançar a casa escrito chegada. Para a elaboração do jogo utilizou-se papel craft, cola branca e cartolina azul, que resultou no tabuleiro e papel de seda colorido para delimitar as casas (figura 01). Imprimiu-se um plano de aula para orientar o professor sobre a aplicação do jogo didático em sala de

O ENSINO DE GEOMORFOLOGIA ATRAVÉS DE JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS- GEOMORFOQUIZZ

aula, O jogo é uma brincadeira que tem a intenção de facilitar o ensino de conteúdos que abordam o relevo, fazendo com que haja uma interação

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A aplicação de jogos didáticos em sala de aula é uma forma de complementar o conteúdo programático, podendo ajudar o aluno a compreender o conteúdo articulando a teoria, que envolve os conceitos e relacionando com o visual, as imagens trabalhadas no livro didático. Para depois ser aplicado o que foi aprendido no jogo didático, fazendo com que o próprio aluno descubra quais conteúdos não foram bem compreendidos, quais ele domina e assim por diante. É evidente que neste processo o aluno assimila melhor as informações que são passadas, pois o jogo didático estimula a participação dos alunos, a capacidade de desenvolver raciocínio rápido, a criatividade, além de proporcionar uma linguagem rápida e acessível e interação entre os grupos.

QUIZZ1



Esta foto mostra as fichas, perguntas e plano de aulas utilizados para desenvolver o jogo

O ENSINO DE GEOMORFOLOGIA ATRAVÉS DE JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS- GEOMORFOQUIZZ

Quizz2



Esta foto mostra o tabuleiro onde os alunos irão interagir durante o jogo

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A forma de criar novas formas de ensinar, cria uma concepção de escola mais próxima ao aluno, já que as formas de transmissão de conhecimentos se tornam mais simples na visão do aluno. A aplicação de novas tecnologias em sala de aula, auxiliando o conteúdo programático, mostra que o aluno aprende a teoria e depois de forma mais rápida e simples fixa melhor aquilo que foi estudado.

AGRADECIMENTOS:

A todos aqueles que direta e indiretamente apoiaram este projeto.

O ENSINO DE GEOMORFOLOGIA ATRAVÉS DE JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS- GEOMORFOQUIZZ

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANTUNES. C. Como desenvolver as competências em sala de aula. Petrópolis, Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2001.

ALBUQUERQUE, A. e Sá, S.P. Hiper-textos, jogos de computador e comunicação. Revista FAMECOS, 13, 83-93, 2000.

ARANHA, G. Jogos Eletrônicos como um conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersas e interativas para o aprendizado. Revista Ciência Cognitiva, vol. 7, n. 1. Rio de Janeiro, mar , 2006. Acessado em julho de 2014, http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1806-8212006000100009&script=sci_arttext

CAMPOS, L.M. BORTOLOTO, T.M. FELICIO, A.K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleo de Ensino, p. 35-48, 2003.

CASSETI. V. Elementos de Geomorfologia. Goiânia: Ed. UFG, 2001.

DIZARD JR., W. A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2000.

NICOLETTI, A. A.M.; FILHO, R.R.G. Aprender brincando: a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso pedagógico. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 2, n. 5, p. 91-94, abr./jun. 2004.

PEDROSO, C.V. Jogos didáticos no ensino de Biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. ANAIS IX Congresso nacional de Educação- EDUCARE, III Encontro Sul de Piscopedagogia, PUC/PR, 2009.

PERNAMBUCO, Secretaria de Educação e Esportes de. A importância dos jogos. Recife, PE: Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco, 1997

SILVA, A. B. V. Jogos Pedagógicos como estratégia no ensino de morfologia vegetal. Enciclopédia Bioesfera, Centro Científico Conhecer, Goiânia, vol, 7, 2011. Acessado em julho de 2014. <http://www.conhecer.org.br/enciclop/2011b/ciencias%20humanas/jogos%20pedagogico s.pdf>

SUERTEGARAY, D. M. A. (Org.) et al. Terra: feições ilustradas. 3. ed. Porto Alegre:UFRGS, 2008.p. 264.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1984.