

O ENSINO DE GEOMORFOLOGIA ATRAVES DE JOGOS VIRTUAIS

Silva, S.¹; Alves, J.²;

¹UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLANDIA

Email:vaninho_udi@hotmail.com;

²UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLANDIA

Email:jonathanfernando10@hotmail.com;

RESUMO:

O avanço das tecnologias vem trazendo ao educador novas possibilidades de aplicação do conteúdo pedagógico. As utilizações de softwares educativos trazem ao professor uma nova forma de conquistar a atenção do educando. A inserção de conteúdo interativo em sala de aula visa não apenas melhorar o nível de interesse do aluno, mas também melhorar o nível absorção de conteúdo, através de uma linguagem que para ele é mais dinâmica. O objetivo do trabalho foi aplicar um software ao ensino de geomorfologia

PALAVRAS CHAVES:

pedagógico; ensino; geomorfologia

ABSTRACT:

The advancement of technology has brought the educator new application possibilities of the content educational. As uses of educational software teacher to bring a new way of grabbing the attention of educating. A inserting interactive content into the classroom not only aims to improve the level of student interest, but also improve the absorption level of content, through a language which to him is more dinâmica. O objective was to apply a software for teaching geomorphology

KEYWORDS:

educational; instruction; 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. Para o primeiro, representa uma promessa de aproximação dos sistemas de ensino em relação ao paradigma informacional contemporâneo. No segundo campo, representa a emergência de uma nova mídia, a qual se insere nos largos debates sobre os novos processos de mediação digital (ARANHA, 2004 A; ALBUQUERQUE E SÁ, 2000; DIZARD JR., 2000) A necessidade de se encontrar uma forma que motive o aluno, a ter mais interesse nos conteúdos programados, faz com que o educador tenha em mãos

“armas” totalmente indispensáveis. É conhecido as modificações de conteúdos nos livros didáticos atuais se comparados aos livros das décadas de 90, textos menores, mais figuras e sugestões de matérias complementares como filmes, já não são mais tão atrativos na visão do aluno. A interatividade este presente entre a grande maioria dos jovens, o acesso à internet não fica mais restrita aos velhos computadores, logo que qualquer celular já dá ao aluno possibilidades de acesso em qualquer lugar. A utilização de softwares tem que ser explorada no processo educacional, já que “fala” a mesma língua do aluno. 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. Claro que com isto não se deve extinguir o livro didático de sala de aula, apenas usar a tecnologia para complementar o conteúdo e dinamizar a sala de aula.

MATERIAL E MÉTODOS:

Para criação deste jogo didático, foi necessário pesquisa bibliográfica, foram utilizados livros didáticos do Projeto Araribá da Editora Moderna, o Livro Formação do Espaço Geográfico, As Regiões do Brasil da Editora Scipione, o livro Trilhas da Geografia, A geografia do Dia a Dia da Editora Scipione, para elaborações do conteúdo a ser desenvolvido, também foram analisados os livros, Geomorfologia (CASSETTI, 2001) E Terras Feições Ilustradas (SUERTEGARAY). Para a formulação do demo do jogo, foi utilizado os livros pedagógicos acima citados, após escolhido o conteúdo didático que seria aplicado, foram elaboradas as perguntas que seriam feitas em cada situação e em cada cenário do jogo. O jogo por sua vez é feito utilizando a linguagem de programação que é muito usada atualmente para gerar conteúdo para a WEB. O PHP permite, os programadores criarem aplicativos simples para a web. Também foi utilizado a linguagem JAVA que é uma tecnologia usada para desenvolver aplicações que tornam a Web mais divertida e útil. Também foi utilizado o FLASH que é utilizado geralmente para a criação de animações interativas que funcionam embutidas num navegador web. O jogo dará ao aluno um cenário onde ele irá interagir, como por exemplo fazer uma casa em uma área de voçoroca, o programa mostrará a ele se a ação está correta, senão indicará a ele melhor local para aquela ação e o porque. O jogo é uma brincadeira que tem a intenção de mostrar as crianças das séries iniciais, a importância de se preservar o meio ambiente, e o que pode acontecer se não o respeitarmos. Os jogos educativos possibilitam ao aluno aprender de forma natural, prazerosa e dinâmica, porque trás desafios que despertam na criança o interesse da busca dos conhecimentos, além de oferecer um maior envolvimento social entre os alunos, bem como a formação de conceitos éticos, de solidariedade, de regras de trabalho em grupo, de respeito mútuo (NICOLETTI, 2004)

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

É conhecido as modificações de conteúdos nos livros didáticos atuais se comparados aos livros das décadas de 90, textos menores, mais figuras e sugestões de matérias

complementares como filmes, já não são mais tão atrativos na visão do de alguns alunos. A interatividades está presente entre a grande maioria dos jovens, os acessos à internet não ficam mais restrita aos velhos computadores, logo que qualquer celular já dá ao aluno possibilidades de conexão em qualquer lugar. Segundo Silva e Moraes (2011) a utilização de jogos didáticos lúdicos tem como resultado principal, trabalhar e expressar os conteúdos a partir de um método didático não tradicional. A utilização de softwares tem que ser explorada no processo educacional, já que “fala” a mesma língua do aluno. Claro que com isto não se deve extinguir o livro didático de sala de aula, muito menos as aulas expositivas, tratadas como tradicionais, apenas deve-se usar a tecnologia para complementar o conteúdo e dinamizar o processo de ensino e aprendizagem na sala de aula. Pensando-se nessa questão voltado ao ensino do relevo no ensino fundamental, elaborou-se uma plataforma eletrônica voltada para o ensino de geomorfologia, com aplicação de um “jogo sobre as formas de relevo”. Para avaliar a eficácia da aplicação do jogo eletrônico foram escolhidas duas salas de aula, com alunos de mesma série e mesma faixa etária do ensino fundamental, a professora que lecionava o mesmo conteúdo de formas e relevo, o aplicou de forma tradicional, utilizando apenas os equipamentos padrões (mapas, livros e figuras) em uma sala que chamaremos número um (1). Já, em outra sala de aula, que chamaremos de número dois (2) além, além de utilizar a metodologia tradicional, que foi aplicada na sala número um (1) também foi aplicado o jogo eletrônico, que exigia do aluno, respostas sobre o conteúdo visto anteriormente. Após uma semana foi aplicado nas duas salas uma prova, as perguntas aplicadas eram referentes ao relevo e sua utilização, extraídas do próprio livro didático, não fugindo do conteúdo sugerido pela escola. No momento da correção verificou-se que os alunos da sala numero dois(2) tiveram resultados melhores que os alunos da sala numero um(1), também foi notado que os alunos da sala numero dois(2) escreveram melhor e de forma mais clara sobre o relevo, sua formação e cursos d água. Em outra semana foi feito uma nova aplicação de conteúdo, desta vez a sala numero um(1) teve acesso ao jogo didático, enquanto a sala de numero dois (2) teve acesso apenas ao material didático tradicional, o conteúdo estudado foi a formação do solo. Novamente aplicação de prova uma semana depois, verificou-se que a sala de numero um(1) que teve acesso ao jogo virtual teve um resultado melhor que a sala de numero dois(2) que teve apenas aula utilizando os métodos tradicionais de ensino. Salientando que o jogo eletrônico foi elaborado embasado no livro didático aplicado nas séries estudadas, e que não foi inserido nada além do jogo para complementar a pesquisa. Vale também frisar que os alunos interagiram muito mais quando viam as imagens daquilo que era dito nos livros, as perguntas eram mais soltas e interessadas, devido ao interesse pelo software. Diversos autores defendem a ideia de utilização de jogos didáticos, como afirma Campos ET.al.(2003), pois o processo de aprendizagem é facilitado quando o educador se apropria de formas lúdicas para abordar determinado conteúdo, essa pratica entusiasma os alunos, pois o conhecimento passa a ser aprendido de uma forma interativa, dinâmica e principalmente divertida resultando em um aprendizado significativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A aplicação de novas tecnologias em sala de aula, junto com o conteúdo programático, mostra que o aluno aprende a teoria e depois de forma lúdica visualiza aquilo que foi estudado, fixando assim melhor a informação, dando a ele possibilidade de explicar a matéria de forma mais clara, sem ter rastros de decoreba fica mais evidente neste

processo que o aluno assimila melhor as informações que são passadas quando elas estão dispostas em uma linguagem que ele entende e domina, sem que exista a necessidade de excluir a forma de ensino tradicional, apenas unindo as informações com a tecnologia.

AGRADECIMENTOS:

Agradecemos á professora Leda Correia Pedro Miyazaki e ao amigo Paulo de Miranda Leitão pelo apóia

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

HUIZINGA, J. Homo Lumens – O jogo como elementos da cultura. 4ª. Ed. São Paulo: Perspectiva Rousseau, 2000.

ASSIS, J.P Artes do VídeO game - Conceitos e Técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.

LOBACH, B. Design Industrial: Bases p/ a configuração dos produtos SUERTEGARAY, D. M. A. (Org.) et al. Terra: feições ilustradas. 3. ed. Porto Alegre: UFRGS, 2008.p. 264.

Industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
MARCELO, A. PESCUITE, J. Fundamento de Design para jogos: um guia para o projeto de jogos modernos reais e virtuais. Rio de Janeiro: Brasport, 2009