



paz no plural

XII SALÃO DE ENSINO

12 a 16 de setembro
Campus do Vale - UFRGS



Evento	Salão UFRGS 2016: XII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	GEOLOGIA NA ESCOLA: JOGANDO E APRENDENDO
Autores	RODRIGO BARÃO ROSSONI JÚLIA SILVEIRA SOBIESIAK MAURÍCIO FREDDO FANTI LUIS ADRIANO CARVALHO DA SILVA GABRIELA NUNES VIEGAS MATEUS OLIVEIRA ALVES DE SOUZA MARÍLIA ROCHA ZIMMERMANN
Orientador	MARCIA ELISA BOSCATO GOMES

RESUMO: O conhecimento das características e do funcionamento do sistema Terra é fundamental para que a sociedade construa práticas sustentáveis de desenvolvimento. É consenso que o ensino das geociências não deve ser apenas científico/técnico, mas também formativo e que, se introduzido desde as séries iniciais do ensino escolar, contribui para o desenvolvimento de um pensamento crítico/científico acerca do nosso planeta e dos processos que o regem. Dentre os referenciais pedagógicos, reconhece-se a importância das atividades práticas em suas variadas formas, como complementos motivacionais valiosos no processo de ensino e aprendizagem e, entre elas, as atividades lúdico-práticas como os jogos. Inúmeros trabalhos têm demonstrado que a aplicação deste tipo de atividade pode contribuir para uma melhoria da qualidade do ensino e da aprendizagem das ciências, quando utilizadas como complemento às práticas de ensino do professor, por se reconhecer o lúdico como uma necessidade básica da personalidade humana e, portanto, um complemento educativo motivador. Além disso, o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social. Dentre os vários aspectos positivos decorrentes da utilização de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas, destacam-se: "(i) os recursos lúdicos proporcionam uma satisfação interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; (ii) as atividades lúdicas mobilizam esquemas mentais, estimulando o pensamento e o senso crítico; (iii) as atividades lúdicas têm caráter desafiante que motiva o aluno a conhecer as suas potencialidades de superação de dificuldades, contribuindo para a construção da autoestima". O objetivo deste trabalho é apresentar o processo de criação de um jogo destinado aos estudantes do ensino fundamental e médio, através do qual serão difundidos conceitos e conteúdos de Geologia, que poderá ser utilizado como complemento às atividades de ensino em sala de aula. Esse projeto foi iniciado por um grupo de alunos da disciplina de Mineralogia II (Geo03002-2016) do curso de Geologia da UFRGS, motivado pela percepção da necessidade de ampliar o conhecimento geológico que é ensinado na escola. Em uma criação coletiva, o grupo definiu o jogo de cartas como a atividade a ser desenvolvida e definiu os conteúdos e conceitos geológicos principais que deveriam ser trabalhados através do jogo, bem como a sua dinâmica. Também fez parte desta construção, a apresentação da ideia do jogo a uma turma de alunos de licenciatura em geografia do IGEO-UFRGS para a discussão dos aspectos pedagógicos da sua utilização na escola. Como resultado, foi criado o jogo intitulado MINERALLIA. Neste jogo, o jogador/estudante assume o papel de geólogo/a que, munido de suas ferramentas de trabalho, trava um duelo em que os personagens são os minerais, num cenário de diferentes contextos geológicos. O jogo tem por finalidade fornecer subsídios para que o professor desenvolva conceitos e teorias geológicas, suas implicações e aplicações para a sociedade. As propriedades físicas e químicas dos minerais são os atributos utilizados nos duelos, através dos quais são introduzidos conteúdos básicos de mineralogia. O jogo se desenvolve em diversos cenários que representam diferentes ambientes geológicos e as ações que determinam a dinâmica do jogo simulam processos geológicos. Assim, conceitos relacionados aos processos endógenos e exógenos (como tectônica, orogênese, metamorfismo, intemperismo, etc) são abordados permitindo aos jogadores/estudantes a construção de relações entre os minerais, as rochas, os ambientes geológicos e os processos formadores e transformadores destes, incluindo a intervenção humana. Faz parte do projeto a elaboração de um glossário geológico, que tem como objetivo promover a apropriação dos termos técnicos pelos estudantes, e também de um guia do professor, no qual os principais conceitos são apresentados juntamente com referências bibliográficas de apoio. Espera-se que a utilização deste jogo possa contribuir para qualificar o conhecimento e o entendimento do sistema Terra, além de despertar o interesse e a curiosidade dos jovens pelas geociências.

PALAVRAS-CHAVE: Atividade ludo-prática, geologia, escola.