

INTRODUÇÃO DE CONCEITOS DE GEOLOGIA NA ESCOLA ATRAVÉS DE ATIVIDADE LUDO-PRÁTICA

Fanti, M.F.¹; Gomes, M.E.B.²; Rossoni, R.B.¹; Sobiesiak, J.S.¹; Silva, L.A.C.¹; Souza, M.O.A.¹; Viegas, G.N.¹; Zimmermann, M.R.¹

¹Universidade Federal do Rio Grande do Sul; ² Departamento de Mineralogia e Petrologia – UFRGS.

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 atinja os níveis básicos da educação escolar. Ensinado desde as séries iniciais, esse conhecimento ajuda o aluno a desenvolver pensamento crítico/científico acerca do nosso planeta e dos processos que o regem. Amplo referencial pedagógico reconhece a importância das variadas formas de atividade prática, que incluem as atividades lúdico-práticas, uma necessidade básica da personalidade humana. Jogos são complementos motivacionais valiosos no processo de ensino e aprendizagem. Tem sido demonstrada a importância das atividades lúdico-práticas para potencializar a qualidade do ensino e aprendizagem das ciências, como elemento motivador e complementar à estratégia de ensino do professor. O jogo constitui ferramenta pedagógica que ao mesmo tempo promove o desenvolvimento cognitivo e social. Há vários motivos para a utilização de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas: (i) recursos lúdicos correspondem a uma satisfação interior, pois o ser humano apresenta tendência lúdica; (ii) atividades lúdicas mobilizam esquemas mentais, estimulando o pensamento e senso crítico; (iii) atividades lúdicas têm caráter desafiante que motiva o aluno a conhecer suas potencialidades de superação de dificuldades, adquirir autoestima e melhorando sua expectativa de autoeficácia. O objetivo deste trabalho é apresentar o processo de criação de um jogo destinado a estudantes do ensino fundamental e médio, por meio do qual serão difundidos os conceitos e conteúdos de Geologia, sendo que este servirá como atividade de ensino em sala de aula. O projeto partiu de um grupo de alunos da disciplina de Mineralogia II do curso de Geologia da UFRGS, que, motivado pela percepção da necessidade de levar o conhecimento geológico acadêmico à escola, concebeu a criação de um jogo de cartas (intitulado MINERALLIA): o jogador/estudante assume o papel de geólogo/a que, munido de suas ferramentas de trabalho, trava duelo em que os personagens são os minerais, sob diferentes contextos geológicos. O jogo tem a finalidade de fornecer subsídios para o professor desenvolver conceitos e teorias geológicas, suas implicações e aplicações para a sociedade. Conceitos relacionados a processos endógenos e exógenos (como tectônica, orogênese, metamorfismo, intemperismo, etc) são abordados por meio das propriedades físicas e químicas dos minerais, permitindo construir relações entre estas e os ambientes geológicos, processos formadores e transformadores, incluindo a intervenção humana. O jogo é acompanhado de glossário que objetiva promover a apropriação dos termos técnicos pelos estudantes e também um guia do professor, que apresenta os principais conceitos e referências bibliográficas. Espera-se que a dinâmica do jogo contribua 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, ENSINO, GEOLOGIA, ESCOLA.