

RESUMO - CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - GEOCIÊNCIAS

UM JOGO DIDÁTICO PARA GEOCIÊNCIAS

Brenda Rozendo Moraes (brenda123morrs@gmail.com)

João Victor Roseno De Oliveira (jvrol2002@outlook.com)

Patrícia Anselmo Duffles Teixeira (pduffles@geologist.com)

Este resumo descreve o desenvolvimento de um jogo didático inovador voltado para o ensino das geociências, projetado para fazer com que o aprendizado das datas dos eventos geológicos significativos seja mais interativo e envolvente. Os jogos didáticos são ferramentas eficazes para o ensino, especialmente em áreas como as geociências, pois promovem uma aprendizagem ativa e envolvente, facilitando a compreensão de conceitos complexos como o surgimento de vulcões, o descobrimento de fósseis antigos, a formação do primeiro zircão da Terra, entre outros. Desenvolvido por alunos do curso de Gestão Ambiental, apresentaremos o objetivo do jogo, a forma de desenvolvimento e seus resultados. O conteúdo acadêmico é focado em eventos geológicos, que são apresentados de forma lúdica através dos cards. Os jogadores aprendem por meio da interação com as imagens e a data dos eventos, que os estimula a refletir sobre a importância e a sequência dos acontecimentos geológicos. O objetivo do jogo didático é incentivar os jogadores a memorizar e reter melhor as datas dos eventos geológicos, com foco na memorização de datas, mas também buscando estimular a curiosidade e a exploração de informações sobre os eventos, impactando positivamente na absorção do conteúdo pelos participantes. O jogo foi desenvolvido digitalmente utilizando o software CorelDraw, com pesquisas realizadas tanto na internet

quanto em livros para selecionar uma variedade de eventos geológicos relevantes. Os eventos selecionados incluem a formação de montanhas, atividades vulcânicas, a extinção de espécies devido a eventos catastróficos e a formação de fósseis antigos . Após a escolha dos eventos, criamos cards ilustrados, cada um representando um acontecimento. Cada carta representa um evento e é composta da seguinte forma: na frente, apresenta apenas a imagem do acontecimento, enquanto no verso contém a mesma imagem acompanhada da data correspondente ao evento. Dessa forma, os participantes podem visualizar a imagem na frente e, ao virá-la, conferir a data relacionada ao evento. Em seguida, padronizamos o tamanho, as fontes e outros detalhes das cartas. Após a padronização, os cards foram impressos, com a imagem do evento de um lado e, no verso, a mesma imagem acompanhada da resposta, indicando o ano ou período em que o evento ocorreu. No total, foram produzidos 53 cards com diferentes eventos geológicos. Para jogar, os participantes escolhem uma carta que contém imagens de acontecimentos geológicos e tentam adivinhar, através de seu conhecimento, o período ou ano em que ocorrem. A resposta correta se encontra no verso da carta, permitindo concluir se o palpite do participante está correto ou não. O jogo se destaca por integrar o aprendizado das datas dos acontecimentos com a experiência prática do jogo , estimulando a reflexão e a curiosidade dos participantes ao se depararem com a imagem e a data do acontecimento geológico. O jogo também se apresenta como uma ferramenta didática que oferece um diferencial em relação ao ensino tradicional, promovendo uma abordagem cativante para a memorização de datas de eventos geológicos. Com isso, o jogo destaca-se pelo aumento do interesse, engajamento e absorção do conteúdo de forma mais atraente do que o ensino passivo tradicional, levando o aluno à imersão no conteúdo. Além disso, podemos acrescentar que jogos didáticos, por serem descontraídos, podem reduzir a ansiedade relacionada aos estudos, tornando o aprendizado menos intimidante em relação a assuntos complexos. Diante de tais resultados, podemos afirmar que o jogo didático enriquece o processo de ensino-aprendizagem e proporciona uma abordagem mais interativa na memorização de eventos geológicos . A combinação de um jogo com conteúdo acadêmico traz uma alternativa ao ensino tradicional, resultando em um ambiente de aprendizagem menos intimidante e mais descontraído.

Palavras-chave: jogo didático; geociências; ensino interativo; eventos geológicos; aprendizado.

