

Utilização do jogo eletrônico SPORE™ em intervenção didática.

Petrus de Campos Kermessi[kermessipc@gmail.com]

Regiane Peixoto[regiane_peixoto050@hotmail.com]

Joseana Knapp[joseanaknapp@gmail.com]

RESUMO

O uso de jogos no ensino de ciências já é cogitado há muito tempo atrás, datados registros da Grécia antiga. Atualmente, os jogos são amplamente utilizados no ensino, com o uso de jogos de cartas e de tabuleiro, por exemplo. O uso de jogos eletrônicos ainda não é muito difundido, mas vem ganhando espaço entre os professores. O objetivo da intervenção escolhida foi ensinar conteúdos científicos para alunos do ensino fundamental utilizando o jogo eletrônico SPORE™. Usando um projetor e um computador capaz de executar o jogo corretamente, os alunos são guiados pelo jogo pelo professor orientador, este, fica responsável por aproveitar os “ganchos” que o jogo disponibiliza para ensinar os conteúdos que são oportunizados. É imprescindível que o professor conheça o jogo para que o mesmo esteja preparado para aproveitar os eventos que acontecem em uma eventual oportunidade. Com a experiência do autor usando esta atividade, é possível afirmar que a mesma é muito efetiva na obtenção da atenção da maioria dos alunos para o conteúdo. Em alguns casos, os alunos exibem um comportamento alvoroçado e uma ação do professor é necessária para a retomada da aula.

Palavras-chave: Ensino de Ciências. Jogo Eletrônico. Atividade Didática.

Apoio: Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Brasil, Universidade Federal da Grande Dourados – UFGD e Escola Municipal Neil Fioravante.

INTRODUÇÃO

O uso de jogos no ensino vem sendo cogitado já faz algum tempo. Segundo Scopinho (2016), o próprio Aristóteles já citava o uso de jogos disponíveis na época para ensinar atividades que cidadãos adultos desempenhavam a crianças. Desde aquela época, já havia uma certa desconfiança por parte dos pensadores em relação ao uso de jogos no ensino.

Nos dias de hoje, vários autores cogitam o uso de jogos no ensino de ciências e mais atualmente, o uso de jogos eletrônicos. Outros autores já falam do uso da gamificação, que nada mais é do que usar elementos que não são originalmente usados em jogos e transformá-los em jogos.

OBJETIVOS

O objetivo da intervenção foi ensinar conteúdos científicos aos alunos usando como auxílio o jogo eletrônico SPORE™.

METODOLOGIA

Com a atenção da sala, uma aula expositiva é realizada para que os alunos possam ter uma base teórica, fazendo com que os alunos consigam acompanhar o ritmo da aula durante a apresentação. O método utilizado consistia em organizar a sala de aula de uma maneira em que todos os alunos pudessem ver a projeção realizada, nesta projeção foi exposto o jogo. É importante que todos os alunos consigam ver a projeção, pois a aula inteira se baseia nela.

Após a aula expositiva, o jogo é iniciado na projeção e o professor indica algum aluno que esteja interessado em jogar para assumir o controle do jogo. Assim que o aluno voluntário começa a jogar, o professor aproveita a atenção dos demais alunos e começa a ensinar os conteúdos relacionados com a parte em que o jogo está, por exemplo:

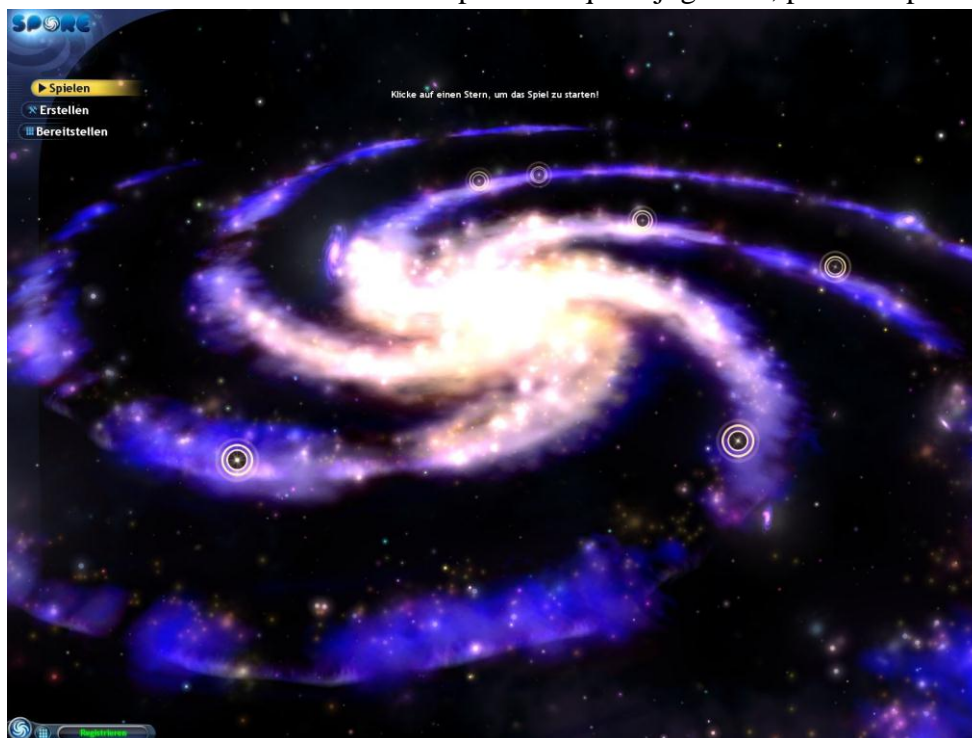


Figura 1. Menu inicial do jogo.

Durante o menu inicial do jogo, o professor pode explicar sobre o conteúdo de interações universais, dando ênfase aos elementos que compõem o universo e o tamanho de cada elemento dentro do conjunto.

Outro exemplo que pode ser citado é quando um meteorito adentra a atmosfera do planeta que será palco da aventura, onde conceitos sobre corpos estelares e teorias de origem da vida podem ser explicadas também.



Figura 2. Meteorito contendo a célula protagonista.

A metodologia segue muito parecida ao decorrer do jogo, onde o professor aproveita os “ganchos” gerados pelo jogo para explica certo conteúdo aos seus alunos.

RESULTADOS

Os resultados são na maioria das vezes muito satisfatórios em avaliações formativas, onde percebe-se que os alunos se mostram muito interessados na didática apresentadas a eles. Em certas exceções, os alunos ficam muito agitados, o que prejudica o andamento da aula. Nestes casos, algumas atitudes por parte do professor são necessárias para retomar o andamento da aula. Segundo Kishimoto (2002), o jogo didático deve apresentar um equilíbrio ente a parte educativa e a parte lúdica. Para que isso se aplique no uso de um jogo não didático, o professor deve aproveitar o elemento lúdico do mesmo e introduzir práticas educativas que ele decida que são pertinentes naquela certa ocasião.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considero esta atividade muito interessante para fins didáticos pois ela aborda os conteúdos de ciências e biologia de uma forma totalmente diferente dos métodos que vi anteriormente. Ao usar jogos para o ensino, você diminui a distância do conteúdo da realidade da criança, que muitas vezes tem dificuldade em abstrair muitas das informações que são passadas.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T.M. O Brincar e suas teorias. **São Paulo: Pioneira Thomson Learning**. 2002.

SCOPINHO, C. E. D. Habilidades e competências na utilização de jogos de tabuleiros como estratégia de aprendizagem. **Compartilhe Docência**, v. 1, n. 1, 2016.