

## Olimpíada de sensoriamento remoto: jogos apresentados pelos alunos das escolas estaduais e do município

Airton Piu Mattozo Filho, Leticia Sabo Boschi, Ana Paula Marques Gonçalves, Lilian Esquinelato, Campus Experimental de Rosana, Engenharia de Energia, [airton.mattozo@unesp.br](mailto:airton.mattozo@unesp.br).

Palavras Chave: *Sensoriamento Remoto, Ensino, Jogos.*

### Introdução

Quando inserido no contexto escolar, o sensoriamento remoto promove a inserção do aluno no meio em que vive, fazendo com que este compreenda as relações espaciais e socioambientais<sup>1</sup>. Os jogos contribuem para a criação de materiais de ensino mais atraentes e instigantes, que trazem o despertar da curiosidade de aprender de forma prazerosa<sup>2</sup>. Diante disso foi realizada I Olimpíada de Sensoriamento Remoto, uma atividade interclasses para os alunos aplicarem os conceitos abordados no projeto de extensão, por meio de jogos confeccionados por eles mesmos.

### Objetivo

Promover a integração dinâmica e lúdica, dos alunos do projeto de extensão "Sensoriamento Remoto como Recurso Didático no Ensino da Geografia", para estimular o processo de alfabetização cartográfica, o trabalho em equipe, a criatividade e a organização das ideias.

### Material e Métodos

O evento de extensão propôs aos alunos de duas Escolas Estaduais para desenvolverem jogos relacionando sensoriamento remoto a conteúdos vistos no colégio. Por se tratar de uma competição, os trabalhos elaborados pelos alunos dos 8º e 9º do Ensino Fundamental e 1º ano do Ensino Médio foram avaliados por três jurados, que levaram em consideração os seguintes critérios: apresentação, coerência com o tema e aparência do jogo.

### Resultados e Discussão

Os alunos da primeira escola elaboraram os seguintes jogos: Trunfo; Quebra-cabeça Rio Paranapanema; Jogo Tabuleiro - Conhecendo o sensoriamento Remoto; Jogo da Memória; Jogo da Bandeira-UNO; Jogo da Memória Estados; DEBDAS. Da segunda escola: Banco Imobiliário de Primavera; A mecânica do tabuleiro; Quiz online; Game Book; Quebra-Cabeça; Jogo da Memória.

Os jogos vencedores, os conteúdos abordados e as avaliações recebidas são apresentados na Tabela 1.

Tabela 1 - Jogos vencedores da I Olimpíada de Sensoriamento Remoto

<p><b>Trunfo:</b> Versão do Trunfo, comparando dados de satélites artificiais.</p> <p><b>Avaliação:</b> Bem avaliado na apresentação, coerência com o tema e aparência do jogo</p>	
<p><b>DEBDAS:</b> Apresenta estabelecimentos da cidade de Porto Primavera-SP com opção de compra, venda e aluguel destes locais.</p> <p><b>Avaliação:</b> Ótima exposição e bem confeccionado.</p>	
<p><b>A Mecânica do Tabuleiro:</b> Trabalha com perguntas e respostas relacionadas ao sensoriamento remoto a fim de chegar no fim do tabuleiro.</p> <p><b>Avaliação:</b> Apresentou questões mais focadas sobre sensoriamento remoto.</p>	

Fonte: Dados da pesquisa

### Conclusões

Os alunos apresentaram positivamente diferentes jogos produzindo assim, de forma lúdica, outras formas de expor assuntos sobre sensoriamento remoto. Esses materiais produzidos pelos alunos poderão ser utilizados em outras turmas ministradas pelo professor responsável.

O desenvolvimento dos jogos proporcionou a integração entre os alunos, auxiliou no processo da autonomia e, conseqüentemente, colaborou para a melhor compreensão sobre o estudo de sensoriamento remoto.

### Referências

- CRISPIM, L. C.; ALBANO, A. O uso das imagens de satélite como recurso didático no ensino da geografia. **Pesquisar – Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia**. Florianópolis, v.3, n.4, 2016.
- BREDA, T. V.; PICANÇO, J. de L.; ZACHARIAS, A. A. Possibilidades para a alfabetização cartográfica a partir de jogos e sensoriamento remoto. **TERRAE**. Campinas, v.9, p. 41-48, 2012.