

MÁQUINAS CAÇA-NÍQUEIS E SOFTWARES LIVRES COMO MATERIAIS ALTERNATIVOS NA CONSTRUÇÃO DE PROJETOS MUSEOGRAFICOS

Antenor Oliveira Cruz Junior

Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

juniorufvjm@gmail.com

Pedro Henrique Gomes Ferreira

Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

phgferreira.ufvjm@gmail.com

Wederson Marcos Alves

Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

wedalves@gmail.com

Denio Gonçalves Gomes

Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

[deniogomes91@gmail.com.](mailto:deniogomes91@gmail.com)

Vinicius Fernandes Silva

Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

viniciusmalaca@hotmail.com

Introdução

Com o surgimento de novas tecnologias as quais podem ser inseridas no processo de ensino-aprendizagem especialmente em relação ao uso do computador, onde essas transformações ocorrem de maneira cada vez mais rápida, podemos considerar que estando inserido no ambiente de aprendizagem, poderá

ampliar as reflexões e solidificar o conhecimento ensinado por professores e instituições de ensino.

Neste resumo buscamos relatar uma iniciativa de transformar máquinas caça-níquel apreendidas pela Polícia, usadas como instrumentos de jogatina, as quais atualmente vem sendo aproveitadas para promover uma nova proposta de utilização pedagógica da informação e de comunicação por meio de inclusão digital do conhecimento humano.

Esses materiais apreendidos que seria destruídos ou incinerados, podem ser reaproveitados, já que possuem os principais componentes de um computador, tais como monitor, placa mãe e fonte podem ser reutilizados.

Neste sentido, este projeto poderá contribuir significativamente na melhoria da qualidade do ensino dos estudantes de Teófilo Otoni e região, principalmente no que tange ao uso do lúdico no processo de ensino. Além de apresentar os Projetos Museográficos (jogos, experimentos) nas escolas visitadas e no *Parque da Ciência* da UFVJM, os professores das escolas visitadas serão capacitados para a construção e uso dos aparatos e de outras metodologias que utilizam o lúdico no ensino, ampliando seu campo de atuação. Com o uso de tais ferramentas esperamos ter alunos mais interessados em participar das aulas, melhora na capacidade de raciocínio lógico, melhora na relação ensino-aprendizado e na relação professor-aluno.

Outra observação importante é que a grande maioria das escolas não possui um laboratório de Ciências onde se possa colocar em prática os conceitos dados pelos professores em sala de aula, ou seja, o lúdico e, até mesmo, experimentos simples relacionados à área das Ciências Naturais (Matemática, Física, Química, Biologia) e da Saúde, não fazem parte do cotidiano escolar destas crianças e adolescentes.

Acreditamos que para um cidadão agir com criticidade tendo condições de se desenvolver na sociedade em busca de uma melhor qualidade de vida para todos necessita dentre outras coisas, de acompanhar o desenvolvimento científico e tecnológico de seu tempo. Para isso, faz-se necessário que as universidades, lugares privilegiados de produção de saber, cumpram sua função social de divulgar as descobertas e avanços científicos, já que são também responsáveis pela educação científica da sociedade, que é um direito de todos.



Figura 1 Crianças brincando com a FLIPMATH



Figura 2 Maquinas apreendidas

Metodologia

Existem vários modelos de máquinas caça-níqueis, o projeto reaproveitara as carcaças das maquinas caça-níqueis apreendidos pela Polícia Civil do município de Teófilo Otoni, onde será feita uma primeira triagem do material que pode ser reaproveitado, buscando máquinas que estejam em bom estado de conservação. Após verificarmos o seu funcionamento podemos abrir para poder analisar sua configuração de hardware internamente. A verificação do hardware da maquina é muito importante, pois temos varias configurações, por exemplo, algumas máquinas possuem seu sistema operacional instalado em Flash Card outras em Hard Disk. Após a análise do hardware podemos começar a desmontar o que vem originalmente com a máquina caça-níquel, para separar as partes que não iremos utilizar no equipamento já desmontado. Depois da verificação remontaremos a

máquina e iniciaremos o processo de formatação, o sistema operacional adotado é o Ubuntu, de código aberto, construído a partir do núcleo Linux.

Após esse processo com tudo testado e funcionando podemos cuidar da parte externa da máquina, ou seja mudar aquela imagem de máquina de jogo. Para isso desenvolveremos layouts para deixar a máquina com aspecto atraente para que chame a atenção das crianças que vão utilizá-las.

Resultados e Discussão

A ação desse projeto visa a construção de novas máquinas socioeducativas, que posteriormente serão doadas para instituições públicas, como escolas, asilos e penitenciárias.

Neste sentido, o projeto poderá contribuir significativamente na melhoria da qualidade do ensino dos estudantes de Teófilo Otoni e região, principalmente no que tange ao uso do lúdico no processo de ensino. Com a implementação do projeto espera-se ter alunos mais interessados em participar das aulas e que isso resulte em avanços na capacidade de raciocínio lógico, melhoria na relação ensino-aprendizado e na relação professor-aluno.

Considerações Finais

Reafirmamos a importância de projetos como esse apresentado nesta proposta, onde ocorre Exposições Temáticas e interatividade, essas ações são sem dúvidas importantes agentes educacionais, principalmente quando se trata de uma Região onde a carência é total, podendo este tipo de ação efetivamente transformar o Vale do Mucuri num local onde possa ocorrer um desenvolvimento mais humano e social.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento Agrário. Sistema de Informações Territoriais. Disponível em: <http://sit.mda.gov.br>. Data de acesso: 05 de abril de 2010a.

HEINECK, R. O ensino de física na escola e a formação de professores: reflexões e alternativas. **Cad.Cat.Ens.Fís.**, v. 16, n. 2: p. 226-241, ago. 1999.

JAPIASSU, H. **Nascimento e morte das ciências humanas**. 6. ed. São Paulo: Francisco Alves, 1991.

TAROUCO, L.M.R.; KONRATH, M.L.P.; GRANDO, A.R.S. O aluno como co-construtor e desenvolvedor de jogos educacionais. **Novas Tecnologias na Educação**. V.3 N° 2: P. 1-8, Novembro, 2005.