

3ª MOSTRA DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA SÃO LUCAS

INSCRIÇÕES:

15/04/2021 A 22/05/2021 >>>>



FITOTERAPLAY- UMA ABORDAGEM DIDÁTICA DAS CIÊNCIAS BIOLÓGICAS ATRAVÉS DE JOGOS

José Daniel Costa PONTUAL¹; Rosinaira Gonzaga de SOUZA¹; Tayanne Gabrielle da Silva SOUZA¹; Tayanne Gabrielle da Silva SOUZA¹; Mariana Leão SOUZA¹; Glauciane da Silva Bifano TAVARES¹

1. Centro Universitário São Lucas, Porto Velho, Rondônia, Brasil.

*Autor correspondente: danielpontal77@gmail.com

A capacidade de usar, de forma criativa, o conhecimento e recursos no sentido de inovar, criar e colocar em prática nossos conhecimentos contribui para o desenvolvimento de novos produtos, criação de novos serviços, práticos e modernos e apontando para o crescimento de oportunidades acadêmicas, econômicas e sociais. A saúde humana, a biotecnologia e os recursos naturais do nosso planeta estão interligados, independente da forma abordada, uma vez que a terra dispõe de matéria-prima que supre desde empresas farmacêuticas até indústrias em geral. Durante a prática de ensino, instrumentos de interação e motivação entre alunos e professores são ótimas ferramentas, principalmente por apresentarem uma maneira diferenciada de aprendizagem, podendo ser utilizadas pelos docentes como método avaliativo, visando incentivar os alunos a pesquisar e estudar os assuntos que serão abordados durante o processo, bem como a interação e trabalhos em grupos. Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa

3ª MOSTRA DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA SÃO LUCAS

INSCRIÇÕES:

15/04/2021 A 22/05/2021 >>>>



e motivadora. Ao desenvolver esse tipo de projeto em sala de aula, o docente poderá utilizar o método para analisar e verificar em quais aspectos os alunos terão mais dificuldades de aprendizado. Este projeto tem como objetivo estabelecer a integração entre matérias específicas do ensino superior, bem como na finalidade da produção de um jogo de tabuleiro didático interativo, a ser utilizado por docentes e discentes, como forma dinâmica de aprendizado. Para a criação do jogo, intitulado “Fitoteraplay”, foi realizada uma pesquisa bibliográfica em literaturas especializadas, para estabelecer e elaborar cards de perguntas e respostas específicas de cada tema e disciplina, sendo estas: biotecnologia, anatomia/fisiologia humana e plantas medicinais. Através dos cards os participantes devem testar seu conhecimento sobre o assunto. Neles, perguntas claras e diretas são feitas, com alternativas de resposta, dentre as quais o jogador deve escolher a que lhe parece correta. Por meio de dados, é escolhido quantas casas avançar pelo tabuleiro e qual a próxima ação a ser feita. Os participantes possuem um limite de lançamento de dados para cada jogada, no sentido de os outros jogadores participem caso um destes acerte todas as perguntas em sequência. Uma vez que a resposta estiver correta, o participante pode avançar as casas sorteadas pelo dado, caso contrário, o mesmo permanecerá no local ou então é submetido a algum tipo de prenda ou castigo descrito em um card específico, o qual é sorteado em uma roleta de figdet spinner. Cada jogador utiliza um peão próprio. Além das perguntas sobre o tema central do jogo, também há cards intitulados “procrastinação”, com perguntas fora do tema, como uma forma de pausa descontraída nos estudos para os jogadores. Também são utilizados outros meios para deixar o jogo mais interativo, como algumas casas que o levarão de volta para o início ou o fará retroceder algumas casas, como se tivesse de recuperação. Ao final do jogo, o participante deve alcançar a casa de “graduação”, indicando que respondeu corretamente todas as perguntas e passou pelos desafios com sucesso. O design, a arte, o método dos cards, peões e tabuleiro foram totalmente desenvolvidos pela equipe. Este jogo foi apresentado como produto final na disciplina de Projeto Integrador, tendo alcançado nota máxima. Uma versão digital do projeto está em planejamento, no sentido de

3ª MOSTRA DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA SÃO LUCAS

INSCRIÇÕES:

15/04/2021 A 22/05/2021 >>>>



otimizar e tornar positiva a situação da pandemia, onde os alunos participariam de forma online, com supervisão e acompanhamento do docente.

PALAVRAS-CHAVE: Educativo; Plantas Medicinais; Biotecnologia; Aprendizado.