



SINAPSE TÓXICA: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO SOBRE A CIÊNCIA ECOTOXICOLOGIA

Mathias Vinícius da Silva
Unespar/Campus União da Vitória, mathiasangel17@gmail.com

Tatiane de Almeida Rosa
Unespar/Campus União da Vitória, tatianeunespar@gmail.com

Ana Carolina de Deus Bueno Krawczyk
Unespar/Campus União da Vitória, bueno_acd@yahoo.com.br

Modalidade: Extensão
Programa Institucional: PIBEX

Grande Área do Conhecimento: Ciências Biológicas

RESUMO: A gamificação tem potencial para colaborar no desenvolvimento de habilidades compreendidas pelos componentes curriculares, além de contribuir para construção do conhecimento científico, pois, por meio de jogos didático pedagógicos favorece-se a participação dos estudantes, ampliação do conhecimento teórico, como também a visualização prática e dinâmica relacionada ao tema. Neste contexto, o projeto de extensão Diálogos sobre a Ecotox! Desenvolveu uma proposta de jogo didático pedagógico que incluiu conceitos relacionados à ciência ecotoxicologia, de forma dinâmica e lúdica. O jogo intitulado “Sinapse Tóxica: Agrotóxicos e a luta pela sobrevivência” demonstrou ludicamente a ação sináptica e a inibição desta ação à medida que os agrotóxicos atuam no organismo. Para a elaboração da proposta foram necessárias cinco etapas, que consistiram em: 1) Pesquisa bibliográfica sobre o tema, para a apropriação do conhecimento por parte dos extensionistas proponentes; 2) Posteriormente estudou-se a forma que estes conceitos poderiam ser inseridos no jogo, a fim de proporcionar uma forma clara para que os estudantes da educação básica compreendessem o tema; 3) Após elaborar o jogo e realizar aplicações testes com os próprios integrantes do grupo, visando o aperfeiçoamento do jogo, este foi aplicado para estudantes do ensino fundamental II e médio; 4) O jogo foi aplicado no decorrer de uma oficina didático pedagógica, que promoveu, além da dinâmica do jogo, a apresentação dos conceitos teóricos por meio de oficinas e histórias lúdicas, com intuito de apresentar previamente os conceitos incluídos no jogo; 5) Para aplicação dos jogos os estudantes dividiram-se em grupos, após receberem o tabuleiro e as cartas, os extensionistas explicaram as regras do jogo. Os dados sobre a oficina como um todo foram obtidos por meio de formulários, pré e pós aplicação. Analisando os dados obtidos notou-se que os estudantes participaram ativamente da proposta, que se mostrou eficaz na transposição didática dos conceitos teóricos. Ademais, menciona-se o potencial deste jogo didático pedagógico na promoção da ciência.

Palavras-chave: Ciências. Educação. Letramento científico.

Realização



PRPPG
Pró-Reitoria de Pesquisa
e Pós-Graduação

PROEC
Pró-Reitoria de Extensão
e Cultura

Apoio



PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

