

CRONOQUEST: UMA JORNADA LÚDICA PELO CONHECIMENTO DA CRONOBIOLOGIA

Maria Vitória Sousa Rodrigues, Laís Bruna Freitas dos Santos, Henrique Simonato Sant'Anna Ávila, Ana Rita Bueno Aires da Silva, Sueni de Souza Arouca, Fabricia Viana Fonseca
fabricia.fonseca@ifrj.edu.br

A sociedade contemporânea está inserida em um contexto de diversidade de formas e meios de conhecimento, os quais exercem influência direta sobre os processos de aprendizagem. Dentre as mais diversas possibilidades de ensino, destaca-se o aprendizado mediado por abordagens lúdicas, que se apresentam como alternativas dinâmicas e atrativas. Os jogos educativos surgem como uma estratégia inovadora que alia o entretenimento à educação, assim estimulando o engajamento e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Portanto, a gamificação é uma ferramenta pedagógica promissora capaz de transformar o processo de ensino-aprendizagem. O projeto visa promover a disseminação de conhecimento científico acerca da temática do sono por meio da implementação de jogos educativos em eventos presenciais. O desenvolvimento do jogo de tabuleiro denominado “Cronoquest!” foi feito na plataforma *Canva*, utilizando a técnica “Quest 3x4”, a qual descreve quatro elementos fundamentais que interagem para criar uma experiência de jogo envolvente: estética, mecânica, história e tecnologia. Cada um desses elementos desempenha um papel crucial na maneira como os jogadores vivenciam e interagem com o jogo, sendo determinante para o engajamento, a imersão e a efetividade do aprendizado proporcionado pela experiência lúdica. A implementação do jogo educativo é realizada em eventos presenciais, como feiras científicas e espaços acadêmicos, destinado à promoção de aprendizagem sobre saúde, sono e bem-estar. O jogo de tabuleiro “Cronoquest!” foi aplicado em 2 eventos presenciais. O projeto foi selecionado, após análise da SETEC/MEC, para participar da 4ª Semana Nacional Da Educação Profissional e Tecnológica que ocorreu em Brasília no fim de novembro de 2024, em que a experiência do jogo educativo foi vivenciada por mais de 60 pessoas. Além disso, o jogo também foi aplicado, em Julho de 2025 no IX Simpósio de Biotecnologia, para em média cerca de 20 pessoas. Diante do exposto, pode-se compreender a relevância da implementação de jogos educativos na construção de conhecimento em benefício da sociedade. Ademais, a participação do público nos eventos presenciais evidencia o alcance e o potencial do jogo como instrumento de aprendizagem, o que permite inferir que o projeto tem atingido de forma eficaz seus objetivos.

Palavras-chave: gamificação; sono; lúdico; jogos; educação.

Área de conhecimento: Ciências da Saúde

Financiamento: PIBIEX-IFRJ

