DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIDÁTICO PARA APRENDIZADO DA NOMENCLATURA E CORRETO MANUSEIO DAS VIDRARIAS DE LABORATÓRIO

Nikolas Aldo Miguel da Silva[1], André Lúcio Alves Maia[2], Gisele Lúcia Canto Gomes[3], Frederico de Sousa Marinho Mendes Filho[4], Laura Eiko Fukushima Rogers [5], Isabelle Bezerra Cordeiro[6]

[1]Universidade Federal do Amazonas, Manaus, Brasil (niko.audi17@gmail.com)
[2]Universidade Federal do Amazonas, Manaus, Brasil
[3]Universidade Federal do Amazonas, Manaus, Brasil
[4]Universidade Federal do Amazonas, Manaus, Brasil
[5]Universidade Federal do Amazonas, Manaus, Brasil
[6]Universidade Federal do Amazonas, Manaus, Brasil

Resumo: A pandemia do Covid-19 trouxe desafios as instituições de ensino, que precisaram se adequar para garantir o acesso à educação aos alunos. Visando aumentar a acessibilidade dos professores aos recursos do e-learning e contribuir em novas estratégias metodológicas, vislumbrou-se o projeto de extensão "Jogos Digitais no Ensino da Biofísica" da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), que oferece uma alternativa criativa e facilitada de integrar os alunos ao ambiente acadêmico, de forma virtual, tornando didático o ensino da Biofísica e áreas correlatas. Dentre os jogos desenvolvidos, o Jogo das Vidrarias tinha o objetivo de oferecer uma aprendizagem mais interativa e familiar aos estudantes, visando melhorar a fixação acerca dos materiais utilizados em práticas de laboratório e incentivar o interesse dos alunos pela Biofísica. O jogo foi criado a partir da plataforma "Seppo.io" em um período de 3 meses. Sua jogabilidade foi baseada no formato de perguntas e respostas em que o usuário avança nas fases conforme acertos. O jogo foi aplicado em turmas de nível Superior e Médio de Manaus. Foi disponibilizado o link de acesso da plataforma para os jogadores, que podiam ter acesso tanto de dispositivos móveis quanto em computadores pessoais, sendo necessário a liberação remota de um dos desenvolvedores para o início da partida. O jogo foi primeiramente aplicado em uma turma de Medicina da UFAM, que estava cursando a disciplina de Biofísica e logo depois em duas turmas de Ensino Médio. Os alunos tiveram que responder questões de acordo seus conhecimentos de vidrarias de laboratório e um ranking simultâneo era gerado conforme as respostas dos alunos criando um cenário competitivo entre eles, estimulando-os a se concentrar e dedicar nas respostas. Ao final da atividade, os alunos preenchiam um formulário online avaliando a funcionalidade do jogo. Cerca de 82,8% dos alunos responderam que o jogo contribuiu na memorização das funções e nomes das vidrarias, enquanto que 91,4% afirmaram que a estratégia da atividade aumentou o interesse pela disciplina. Assim, é possível verificar que a inclusão dos jogos no meio acadêmico é muito importante, uma vez que facilita a compreensão de assuntos mais complexos, como o ensino da Biofísica, tornando o aprendizado mais prazeroso e proporcionando maior participação efetiva dos estudantes no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Educação interativa; Jogos Digitais; Vidrarias de Laboratório; Ensino na Pandemia de Covid-19; Biofísica.

Agradecimentos: À Pró-Reitoria de Extensão (PROEXT) da UFAM, pela concessão da bolsa e recurso financeiro do projeto. Ao Colégio Lato Sensu, pela participação no projeto.