



6ª Feira Mineira de Iniciação Científica

De 12 a 26 de novembro de 2022



CIÊNCIAS BIOLÓGICAS
FEMIC JOVEM

Giovana Maria Assumpção

Lara de Souza Gonçalves

Renato de Souza Mariano

Odete Aparecida Arten

E.E. Professor Celso Henrique Tozzi

Jaguariúna, São Paulo, Brasil

giovaamaria@gmail.com



Plantas Carnívoras- em busca da preservação e reconhecimento em meio a população brasileira



Pedro Viana

Drosera amazonica. Fonte: Reflora

Apresentação



- Após uma visita à uma feira de flores em Holambra e um primeiro contato com uma espécie carnívora, teve-se a curiosidade em estudá-la. Ao longo da pesquisa, constatou-se a falta de pesquisas em relação à estas espécies (principalmente as nativas), além de estarem sofrendo com cegueira botânica. No ano passado foi realizado um questionário via formulário com os alunos, e nossas conclusões anteriores foram melhores evidenciadas.
- Agora, como uma forma de sensibilizar os alunos à esta questão da preservação e reconhecimento da flora brasileira, foi elaborado um jogo com o tema plantas carnívoras, que envolverá as áreas de Biologia e Química (na processo da digestão).

Objetivos



Objetivo geral

- Desenvolver maiores conhecimentos, por meio de jogos pedagógicos relacionados às espécies carnívoras (nativa e exótica), envolvendo um saber nas áreas de Química e Biologia.

Objetivo específico

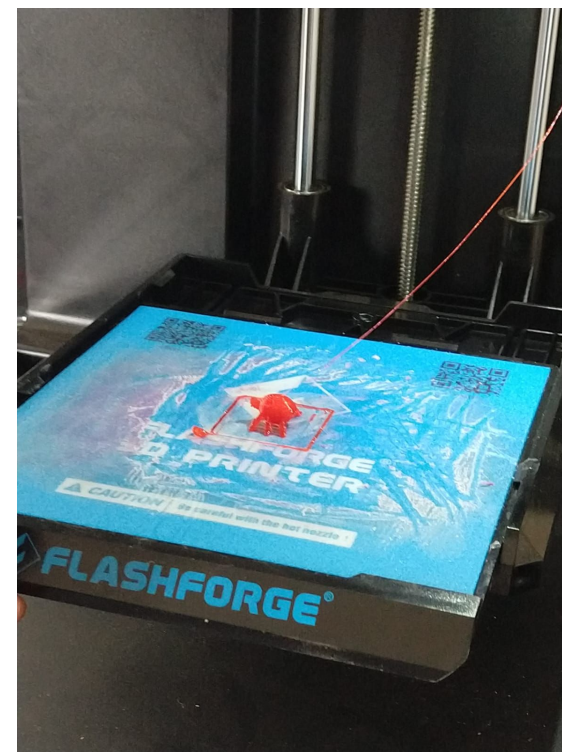
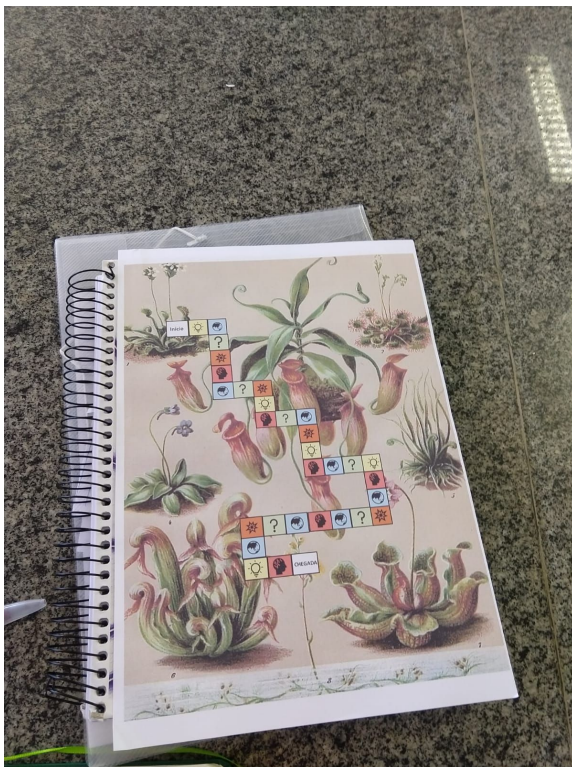
- Proporcionar um entretenimento, além de tentar demonstrar a importância em preservar o meio ambiente (com base nas informações que o jogo oferece).

Metodologia

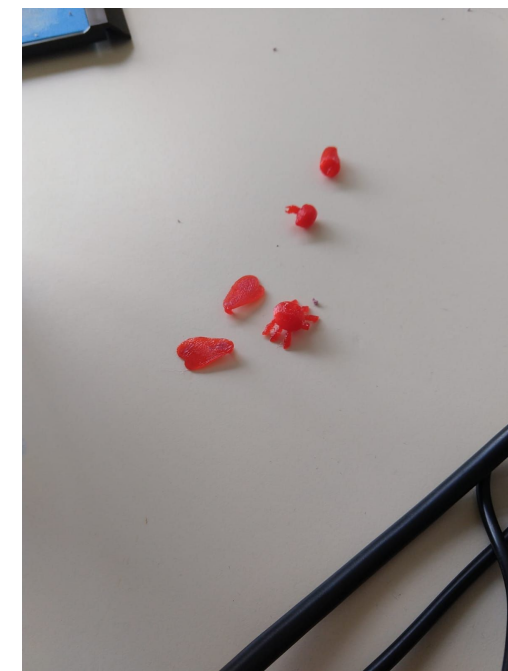


- Inicialmente seria um jogo da memória, mas como forma de tornar mais divertido e dinâmico, o formato será em tabuleiro. Foi feito um esboço tanto do tabuleiro quanto das cartas. Com isso pronto, o tabuleiro foi feito no Powerpoint e as cartas foram passadas no Google Docs (que serão posteriormente imprimidas). As peças do jogo serão feitas em uma impressora 3D, com modelos de insetos (já prontos retirados do site Thangs).

Metodologia



Fonte: Arquivo Pessoal



Resultados alcançados



- O primeiro teste realizado teve uma boa resposta por parte dos alunos, houve uma grande interação e percebeu-se uma grande surpresa por alguns sobre algumas informações contidas no jogo que eram até então desconhecidas por eles, principalmente no que diz respeito a flora nativa.

Resultados alcançados



Fonte: Arquivo Pessoal

Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



- O jogo poderá despertar uma sensibilização aos alunos em vista ao quanto o ser humano está depredando o meio ambiente, além de um maior conhecimento sobre nossa flora nacional e curiosidades/propriedades das espécies carnívoras na sociedade, assim, buscando aprimorar o Ensino nas escolas.
- Vimos que o jogo seria uma alternativa de mostrar aos alunos (Ensino médio e fundamental) um pouco do que é a flora brasileira, também tornando as aulas de biologia e química mais didática com as informações e curiosidades contidas no jogo.

Criatividade e inovação



- Por meio de jogos os alunos terão o contato e conhecimento de algo pouco conhecido, discutido e principalmente pesquisado. Com essa ferramenta será possível incentivar o pensamento científico e crítico, a valorização do ambiente nativo, e possivelmente uma maior visibilidade às carnívoras.

Considerações finais



- Com os resultados parcialmente obtidos conclui-se que, a aplicação de jogos educativos pode ajudar o aluno em seus estudos, na sensibilização e conhecimento do ambiente nativo. E a familiarização de termos e informações científicas ajudará às aulas de biologia e química, em específico. Além de proporcionar o conhecimento, o jogo também oferece um entretenimento entre os participantes tornando o aprendizado mais divertido.

OBRIGADA!



6ª Feira Mineira de Iniciação Científica
De 12 a 26 de novembro de 2022



Realização



Apoiadores

