



paz no plural

XII SALÃO DE ENSINO

12 a 16 de setembro
Campus do Vale - UFRGS



Evento	Salão UFRGS 2016: XII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	A utilização de novas tecnologias para o ensino de Biologia Celular
Autores	CARLOS ALBERTO NASCIMENTO BERNARDES LEONARDO FRANCISCO DIEI
Orientador	MARCELO LAZZARON LAMERS

RESUMO: A utilização de novas tecnologias e de objetos de aprendizagem durante o processo de ensino-aprendizagem tem sua eficácia comprovada na facilitação deste processo por diversos autores da área da educação. A utilização de materiais presentes no cotidiano do aluno (principalmente celulares) e a produção feita pelos mesmos destes recursos ainda é pouco explorado. Diante deste cenário foi proposta a alunos do ensino fundamental e médio que produzissem vídeos em stop-motion utilizando celulares e a produção de um jogo de RPG para o uso em computadores e celulares. Para a produção dos vídeos em stop-motion os alunos passaram pelas seguintes etapas: visualização de vídeos em stop-motion; pesquisa de aplicativos para a produção dos vídeos (Komadori lite foi o escolhido); escolha do processo biológico a ser representado e um roteiro para guiar a produção do vídeo; moldagem das massas de modelar e a produção do vídeo. Para construção do jogo os alunos utilizaram o programa RPG Maker, passando por etapas como: a produção dos roteiros, definição dos personagens e posteriormente para a produção do jogo. Um diferencial do jogo é que para passar pelos desafios característicos do jogo o aluno deve responder questões de Biologia (que pode ser adaptado para qualquer disciplina). Durante a produção dos objetos uma grande preocupação dos alunos foi colocarem-se no lugar de outros alunos e que aspectos chamariam mais a atenção e como os outros estudantes receberiam os produtos finais do trabalho. Até presente momento já foi produzido um piloto do vídeo a partir do qual poderão ser apontados aspectos a serem aprimorados, também já esta pronto um DEMO do jogo a partir do qual os alunos ampliaram o número de fases. Outro objetivo dos estudantes é disponibilizar para os outros alunos da escola uma versão em aplicativo para celular do jogo