

**Universidade:
presente!**

UFRGS
EDUFRGS

VI Salão
EDUFRGS

CONHECIMENTO FORMANDO INOVACÃO
Salão UFRGS 2019

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

Evento	Salão UFRGS 2019: VI SALÃO EDUFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Conteúdos animados, jogos sérios e resumos animados de pesquisas científicas da área biológica
Autores	ELIANE DE OLIVEIRA BORGES RENATA MENEZES ROSAT TATIANA MONTANARI

Conteúdos animados, jogos sérios e resumos animados de pesquisas científicas da área biológica

Animações e jogos são amplamente utilizados atualmente na educação devido à sua linguagem visual e ludicidade, e por permitirem explorar ambientes e situações intencionalmente criados, que permitirão o reforço e a aprendizagem de conteúdos complexos. Considerando o exposto, um site educativo e um aplicativo com temática educacional com conteúdos da área biológica foram elaborados com recursos de animações e jogos. A abordagem metodológica partiu de uma revisão bibliográfica sobre os temas abordados e consistiu na construção do site educativo “Museu virtual”, criado para divulgar conteúdo da área morfológica, abrangendo a citologia, embriologia, histo-fisiologia e a anatomia, com utilização de vídeos animados 2D, narrados e jogos sérios. O aplicativo “Vídeos resumo - que pesquisa é essa?”, foi elaborado para divulgar resumos das pesquisas de Neurobiologia e Fisiologia do Laboratório de Neurobiologia Comparada através de animações 2D, narradas e legendadas. Como resultados, foram concebidos vídeos animados dos sistemas do corpo humano, citologia e embriologia, e os jogos sérios: “Conhecendo o corpo humano”, “quebra cabeça raio-X”, “varrendo poeira – sistema respiratório”, e “floresta mágica – um jogo sobre digestão”, com os programas Adobe Illustrator®, Photoshop®, After effects®, Premiere® e Captivate®, e divulgados no site “Museu virtual”, UFRGS. Os vídeos animados com resumos de pesquisas de Mestrado e Doutorado do laboratório Neurocom, foram elaborados com os programas Adobe Illustrator®, Flash® e Premiere®, e divulgados no site “Neurocom”, UFRGS. Os resultados esperados sobre a divulgação e aprendizagem, relacionados aos materiais educacionais construídos, não foram avaliados e espera-se um largo alcance das ferramentas desenvolvidas devido à informatização crescente de nossa sociedade.

Palavras-chave: vídeos animados, jogos virtuais, divulgação