

O produto consiste em um jogo de tabuleiro, de perguntas e respostas, contendo cartas com as mais variadas formas de interação com o conteúdo (subjetivas, objetivas, cartas desafio, etc.). Apesar de o jogo abordar os mais diversos conteúdos do Reino Vegetal, tais como morfologia e fisiologia das plantas, o jogo busca enfatizar os processos evolutivos dos variados grupos vegetais, no qual relaciona os grupos de plantas de acordo com suas características evolutivas. Conforme mencionado anteriormente, as questões foram elaboradas tendo-se como base a análise dos subsunçores realizada previamente com os alunos considerando-se tanto os conceitos já conhecidos quanto aqueles considerados importantes e que não apareceram nas análises dos subsunçores. Além disso, a organização do tabuleiro e a coloração das cartas induz o processo de aprendizagem para que ele ocorra a partir da diferenciação progressiva de conceitos. A estrutura do jogo é apresentada a seguir:

1 Tabuleiro: composto de 43 casas em que os alunos devem percorrer, onde há a linha de início e a linha de chegada. O tabuleiro é delimitado pelas Eras geológicas, cada uma com seus respectivos Períodos geológicos, cada Era com sua respectiva cor, acompanhando as cores das casas do tabuleiro que pertencem à determinada Era geológica. O jogo segue uma sequência, levando em consideração que ele parte de uma perspectiva evolutiva. Para cada era geológica vão existir casas no tabuleiro que trazem informações referentes a acontecimentos e questionamentos sobre plantas viventes na era geológica em questão. Ao responderem as perguntas de forma correta ou não os alunos adquirem significados e posteriormente retêm esses significados.

3 Pinos e 1 dado: os pinos vão representar o aluno ou o grupo de alunos no tabuleiro, enquanto que o dado determina o número de casas que os alunos devem percorrer no tabuleiro.

75 Cartas Objetivas: as perguntas deste tipo de carta contam com quatro opções de resposta onde o jogador deverá escolher apenas uma. Para cada Era geológica (o jogo está delimitado por três Eras geológicas) existem 25 cartas objetivas, cada uma acompanhando a cor da Era referente no tabuleiro. Nestas cartas o processo de aquisição de significados é estimulado a medida que novos conceitos são apresentados com as jogadas efetuadas .

30 Cartas Subjetivas: As perguntas desse tipo de carta não contam com alternativas de respostas prontas, tendo a equipe que discutir e elaborar uma resposta. Para cada Era geológica existem 10 cartas subjetivas. Assim como nas cartas objetivas, estimula-se nessa etapa do jogo aquisição de significados.

12 Cartas Problema: são cartas de transição de uma era para a outra, estas cartas trazem informações novas da Era subsequente e trazem consigo uma pergunta aos estudantes referente a informações da Era em que eles encontram-se no momento