

USO DE JOGOS EM APLICATIVO MOBILE COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE BOTÂNICA SISTEMÁTICA.

Alves, JV¹, Antonio, WL², Silva, FLR³, Silva, ARS⁴, Ternorio, AC⁵

¹Bacharelado em Ciências Biológicas, Depto. de Ciências Biológicas (DCB) – Univ. Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) Caixa Postal: 52171900 – Recife – PE – Brasil;

²Bacharelado em Sistemas de Informação, Depto. de Informática e Estatística (DEINFO), Univ. Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) Caixa Postal: 52171900 – Recife – PE – Brasil;

³Bacharelado em Física, Depto. de Física (DF) – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) Caixa Postal: 52171900 – Recife – PE – Brasil;

⁴Bacharelado em Engenharia de Produção, Depto. de Engenharia de Produção – Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) Caixa Postal 52171900 – Recife – PE – Brasil;

⁵Prof. Doutor em Física, Depto. de Educação (DE) – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) Caixa Postal: 52171900 – Recife – PE – Brasil.

Palavras-Chave: Aplicativo móvel; Aprendizagem; Lúdico.

A botânica sistemática é a disciplina responsável pela classificação e organização dos vegetais, a partir de suas relações evolutivas. Uma das principais dificuldades encontrada pelos estudantes dessa matéria está relacionada ao aprendizado da nomenclatura utilizada. Tanto nomes científicos, quanto termos utilizados para descrição da planta, utilizam vocabulários de raiz latina e/ou grega, pouco usuais na linguagem coloquial, tornando-se mais difícil a compreensão do conteúdo abordado. Além disto, o ensino, de uma forma geral, sofre forte influência da metodologia de ensino tradicional (transmissão e recepção de informações, memorização e a dissociação da relação entre os conteúdos da vida cotidiana). Com objetivo de facilitar e dinamizar o ensino em Botânica Sistemática, o presente trabalho analisa a utilização de dois jogos no formato de aplicativo móvel (BotGame e QuizBotan), tendo como público alvo estudantes de graduação. Os jogos foram desenvolvidos em plataformas diferentes. O BotGame foi desenvolvido na plataforma online, App Inventor. O aplicativo funciona sem necessidade de internet no aparelho celular e estará disponível no Google Play Store apenas para aparelhos que possuam sistema operacional Android. O QuizBotan foi desenvolvido na plataforma Android Studio. Ambos os jogos trabalham o aprendizado de alguns dos principais termos botânicos, buscando facilitar a compreensão dos alunos em estudos posteriores de conteúdos mais abrangentes e/ou específicos em sistemática. Os aplicativos foram testados em um grupo de estudantes de cursos que possuem a disciplina de botânica sistemática como componente curricular na Universidade Federal Rural de Pernambuco. Segundo os resultados obtidos, pôde-se observar os aspectos positivos quanto ao uso dos jogos e sua possível utilização no ensino de botânica sistemática, no entanto, alguns aspectos foram sugeridos para a melhoria do software, mesmo com os aspectos negativos, constatou-se com base nas respostas dos participantes que o software é uma ferramenta que poderia dar suporte ao ensino da disciplina.

Agradecimento: LASEA e PET Conexões de Saberes Políticas Públicas.