

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

¹Joilson Viana Alves, ²Wellington Luiz Antonio, ³Fernanda Lucena Rodrigues da Silva, ⁴Aline Roberta Souza da Silva, ⁵Alexandro Cardoso Tenorio.

¹ Licenciatura em Ciências Biológicas (UFRPE), ² Bacharelado em Sistemas de Informação (UFRPE), ³ Licenciatura em Física (UFRPE).
⁴ Bacharelado em Engenharia de Produção (UFPE) e ⁵ Doutor em Física e orientador do PET Conexões Políticas Públicas (UFRPE).

Introdução

Os termos científicos utilizados na nomenclatura morfológica dos vegetais na disciplina de botânica mostram-se de difícil entendimento para a maioria dos estudantes que a cursam. Sendo assim, fez-se uso de recursos tecnológicos para promover o favorecimento e simplificação do processo de ensino aprendizagem. Nesse contexto, a educação não está apenas limitada a transmissão de conteúdos de forma metódica. Para tanto, o professor deve estar aberto ao uso de novos recursos tecnológicos em sala de aula, monitorando e orientando os alunos quanto o uso dessas ferramentas para a construção de seus conhecimentos na disciplina (DELAVALLI & CORRÊA, 2014).

O BotGame e o QuizBotan foram Desenvolvidos com o intuito de implementar o ensino da disciplina de botânica, através da utilização do recurso visual que associa determinada imagem a termos utilizados na disciplina.

Metodologia

A abordagem metodológica adotada foi a de pesquisa qualitativa e exploratória.

1. Planejamento da pesquisa;
2. Universo e amostra;
3. Seleção e Elaboração do Instrumento;
4. Coleta de dados;
5. Resultado e Discussão e análise dos dados.

Resultados e discussões

A seguir estão apresentados alguns resultados que foram obtidos com os dados da pesquisa.

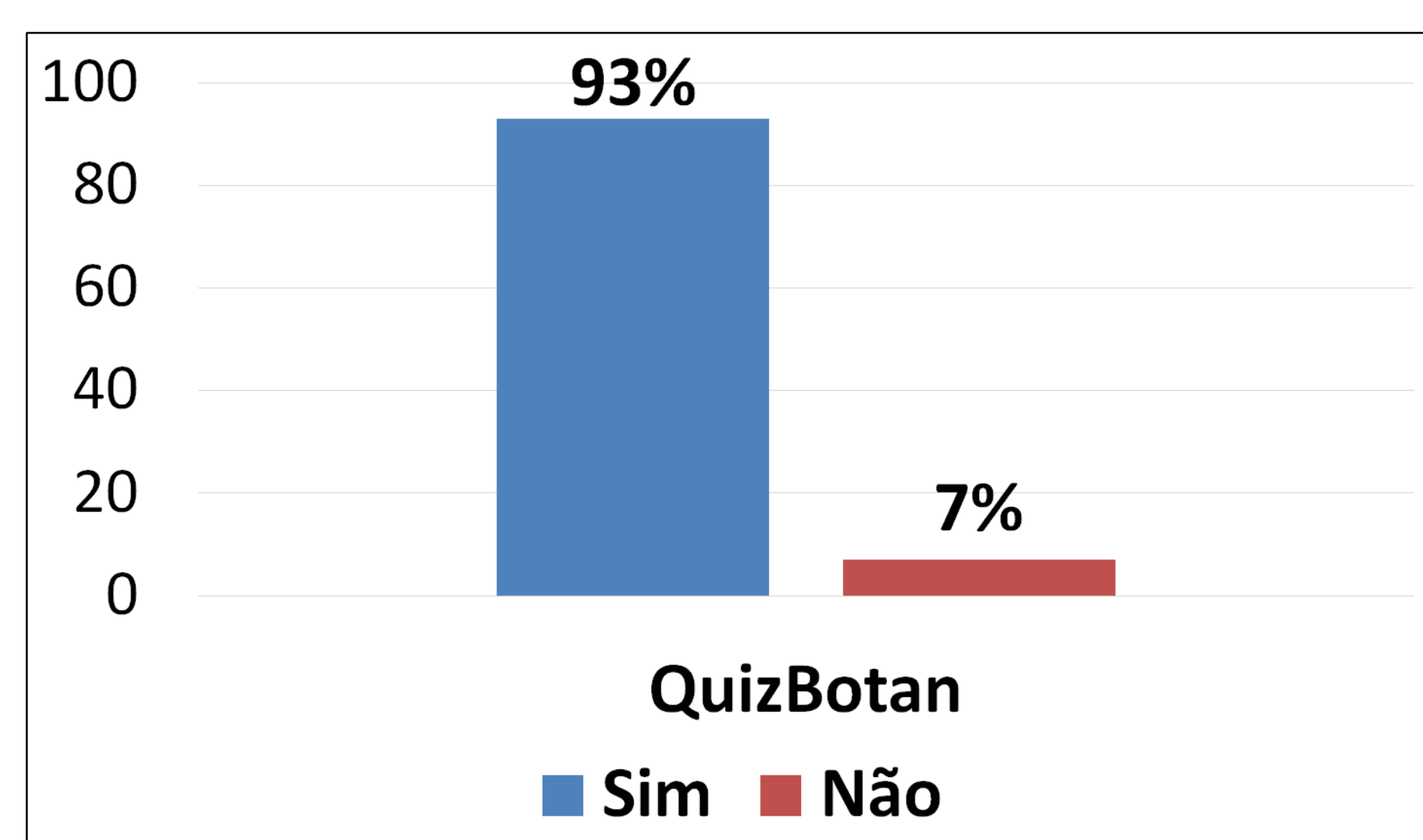


Figura 01 - Você estuda ou estudou botânica sistemática?

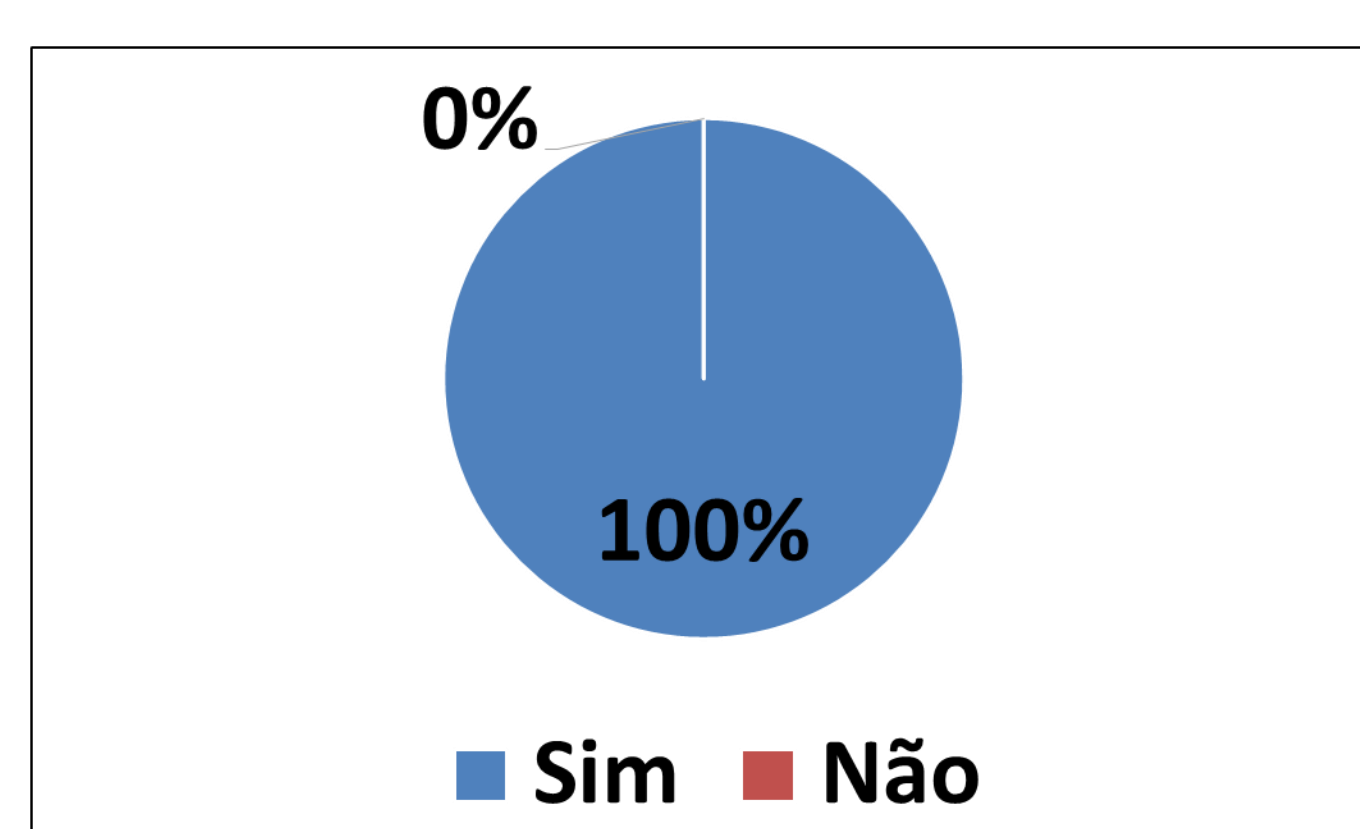


Figura 02 - O jogo BotGame contribui para o aprendizado de botânica sistemática?.

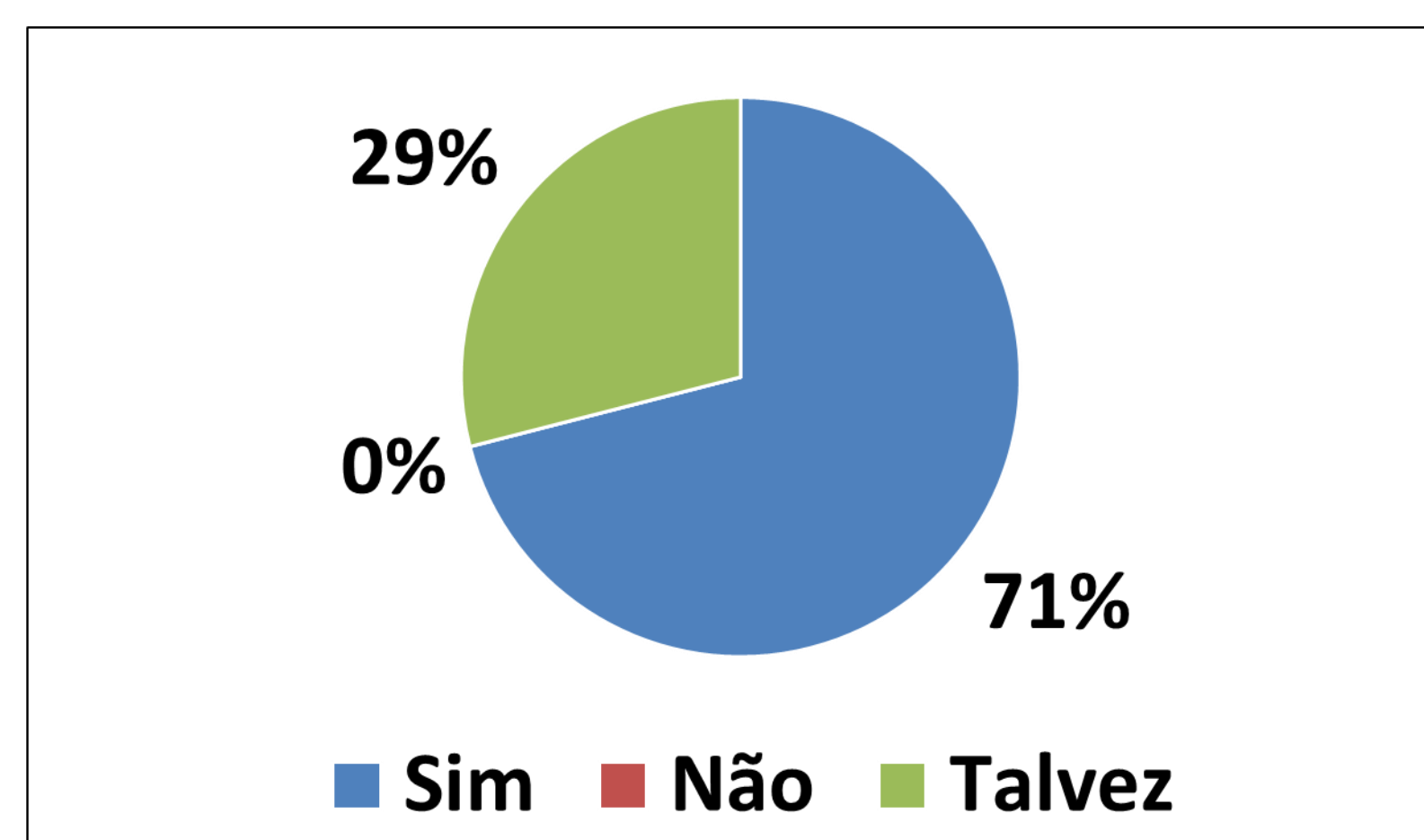


Figura 03 - O jogo QuizBotan contribui para o aprendizado de botânica sistemática?

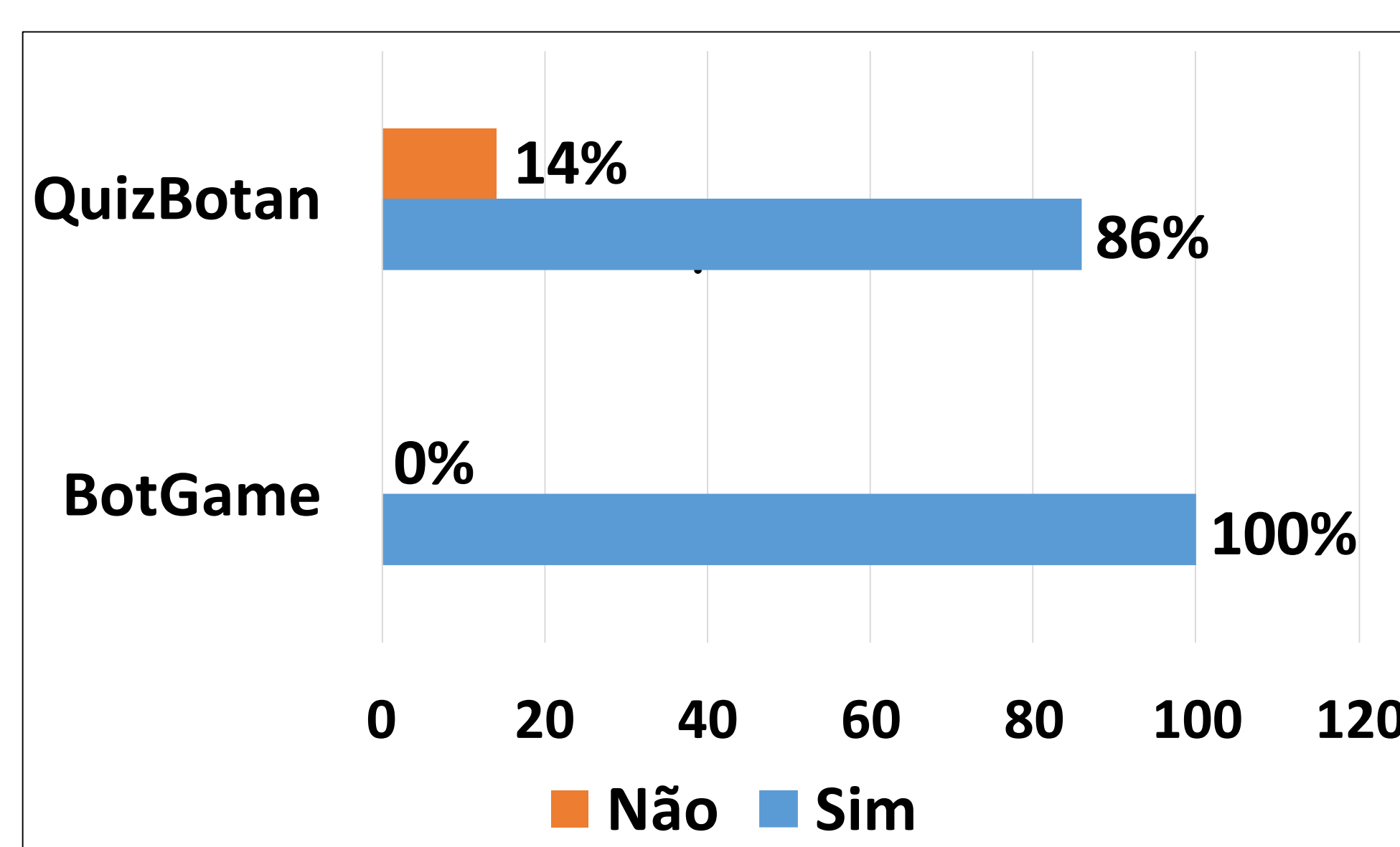


Figura 04 - Você usaria esse jogo como fonte alternativa de estudo?

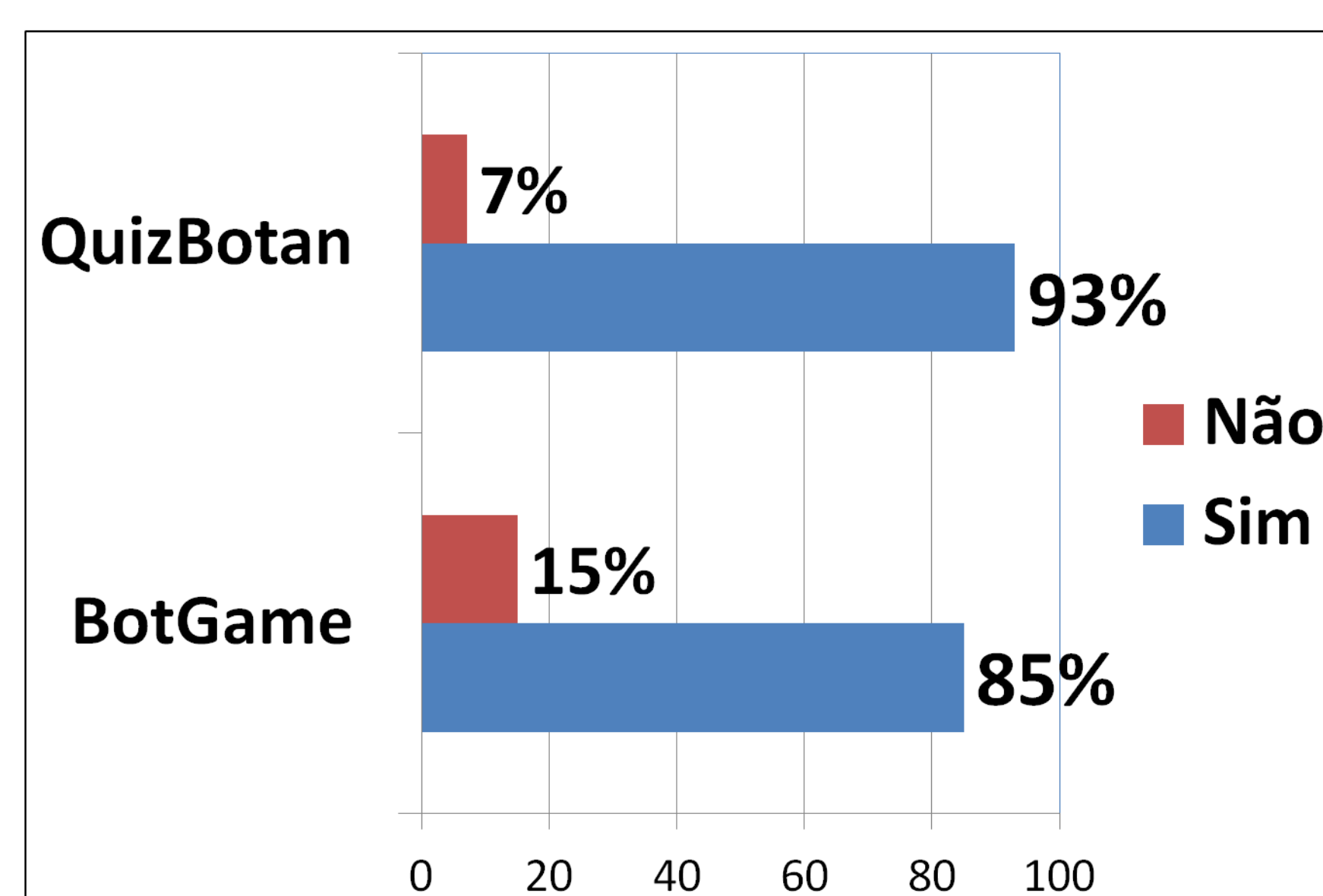


Figura 05 - Você considera o jogo como lúdico?

A seguir, estão representadas as telas de abertura dos aplicativos BotGame e QuizBotan, respectivamente.



Figura 07 - Tela principal do jogo BotGame.



Figura 08 - Tela principal do jogo QuizBotan.

A partir dos dados apresentados entende-se que os jogos são muito atrativos e pertinentes no que diz respeito ao público alvo (estudantes da disciplina de Botânica) da pesquisa, pois associa conteúdos de grau de assimilação elevados e difíceis a imagens que acabam por se tornar meio facilitador do processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, ambos os aplicativos têm grande potencial para serem utilizados como suporte tecnológico para o ensino de botânica sistemática (Figura 04).

Referências

- SOUZA, Vinicius Castro e LORENZI, Harri. *Botânica Sistemática: guia ilustrado para identificação das principais famílias de Angiospermas da flora brasileira, baseada em APG II*. Nova Odesa: Instituto Plantarum, 2005.
- TOWATA, Naomi et al. *Análise Da Percepção De Licenciandos Sobre O Ensino De Botânica Na Educação Básica*. São Paulo: SBEnBio, 2010. Disponível em: <http://botanicaonline.com.br/geral/arquivos/Towataetal2010-%20Bot%C3%A2nica.pdf>. Acesso em 13 de Março de 2017.
- DELAVALLI, Caroline. e CORRÊA, Michelle Melo Cassiano. *Informática na Educação: uso de aplicativos para estímulo do estudo em rede*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2014.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6023: *Informação e Documentação - Referências - Elaboração*. Rio de Janeiro: ABNT, 2002. Disponível em: <http://www.usjt.br/arq.urb/arquivos/abntnabr6023.pdf>. Acesso em 27 Fevereiro de 2017.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6023: *Informação e documentação - Citações em documentos - Apresentação*. Rio de Janeiro: ABNT, 2002. Disponível em: <http://www.usjt.br/arq.urb/arquivos/nbr10520-original.pdf>. Acesso em 03 Março de 2017.

Apoio: