

APLICATIVO DIRECIONADO A ALUNOS DO CURSO DE BACHARELADO EM ECOLOGIA – PARTE I (FLORES)

V.F.S. Gomes¹; F.T. Silva¹; V.H.S. Gomes², Z.G.M. Quirino¹

¹² Universidade Federal da Paraíba - Campus IV, Rio Tinto - PB.

¹ Departamento de Engenharia e Meio Ambiente/ ² Departamento de Ciências Exatas. Av. Santa Elizabete, Rua da Mangueira, Rio Tinto - Paraíba - Brasil, Centro, Cep: 58297-000.

Rio Tinto, PB. E-mail: souvictorgomes@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Os vegetais apresentam na sua organização geral, órgãos essencialmente vegetativos, como raiz caule e folha, e órgãos essencialmente reprodutores, como flores e frutos (VIDAL & VIDAL, 2003, P.13). A apresentação do conteúdo de forma lúdica poderá aprimorar a compreensão de tais variações morfológicas encontradas na diversidade de flores, tais como: forma, organização, estruturas presentes, etc. A introdução de novas tecnologias na educação entra como uma nova metodologia de ensino, sendo a criação de aplicativos para diversas funções e serviço frequente no século XXI. Segundo Demizu *et al.* (2017), se for acompanhada pelo docente, permitindo a construção de conhecimento e reforçando aprendizagem. O objetivo deste trabalho é desenvolver e testar um aplicativo para os alunos do curso de Ecologia (UFPB), para fornecer suporte às atividades nas disciplinas na área de Ecologia Vegetal, com o intuito de promover a apresentação dos conteúdos de maneira mais interativa e didática para as turmas iniciantes com o uso de TICs, tecnologias da informação e comunicação.

MATERIAIS E MÉTODOS

A princípio foi feito um levantamento de quais questões os alunados estava sentindo maiores dificuldades de assimilação de conteúdo, com alunos que já realizaram algumas disciplinas na área de Ecologia Vegetal, como Morfologia e Anatomia, Taxonomia Vegetal. Após esse levantamento foi arquitetado as funções que o aplicativo poderia conter. O módulo didático, no qual idealizamos o aplicativo proposto se adequou segundo dois quesitos: organização do conhecimento e aplicação do conhecimento. Em seguida, buscas por plataformas que pudessem comportar o que seria abordado no aplicativo. E para a construção, foi necessário um conhecimento apurado da plataforma na qual foi preferida. O desenvolvedor entrou-se neste endereço eletrônico <https://pt.goodbarber.com> que no caso é o GoodBarber, uma plataforma online que permite a criação de aplicativos robustos. Após o processo de desenvolvimento e aplicação das funções do aplicativo, por fim, o dispositivo móvel foi criado e nomeado iFlor. Por conseguinte, para a efetuação de usabilidade do seguinte aplicativo, deve-se optar por um questionário para percepção do bom andamento do dispositivo. A participação no teste de usabilidade do aplicativo iFlor foi voluntária e aleatória, tendo uma amostragem de 30 usuários de diferentes períodos do curso de Ecologia. Os usuários responderam a um questionário avaliativo sobre o aplicativo iFlor a respeito de seu desempenho. Os alunos puderam responder ao todo dez questões fechadas, sendo nove questões com três alternativas: Sim, Não ou Parcialmente e uma pergunta com as respectivas alternativas: Excelente, Regular ou Insuficiente. Após todo procedimento de coleta das respostas, foi feito a análise dos resultados do teste. Para efetuar a usabilidade do aplicativo, mediu-se o percentual de respostas positivas (sim) e o percentual de respostas negativas (não e parcialmente) e alternativas positivas da questão 10, que será: excelente e a alternativa negativa: regular e insuficiente.

DISCUSSÃO E RESULTADOS

De acordo com os resultados, observando o maior número de porcentagem de respostas positivas, é possível visualizar que os usuários que tiveram a experiência com o aplicativo declararam certeza no que diz respeito ao conteúdo disposto no aplicativo apresenta clareza em sua formulação, o aplicativo apresenta informações sobre o conteúdo proposto em sala de aula, considera que o dispositivo didático, foi adequado em relação aos objetivos da unidade, o usuário do aplicativo iFlor, acredita que o dispositivo móvel é uma forma de fixar mais o conteúdo e que o aplicativo é de fácil uso. Houve maior contradição em relação aos tópicos apresentados e se corresponderam às suas necessidades, apresentando baixo percentual de concordância. A análise dos resultados mostraram que os usuários consideram que o aplicativo não se tornou uma maneira facilitadora de se comunicar com o monitor/tutor da disciplina, isso por situações justificáveis, informada pelos usuários, onde os 30% afirmaram que a falta, muitas vezes de conexão de dados de internet implicaria na comunicação com o referido monitor/tutor. As sugestões dadas pelos usuários, na hora do manuseio, permitiram o surgimento de novas funcionalidades, o que proporcionará aos futuros usuários maior domínio sobre os assuntos apresentados em sala de aula e também no dispositivo. Contudo, observou-se que 77% dos usuários consideraram o aplicativo como excelente. A média das respostas foi favorável correspondendo a 87%, ou seja, maior que 50%, tornando o desenvolvimento do aplicativo eficaz e permitindo que o mesmo seja aplicado em sala de aula. As características específicas da fabricação ousada deste aplicativo foram transformadas em um forte utensílio a uso dos professores, que poderão estar adaptando a metodologia proposta às disciplinas. O uso de aplicativos como dispositivo para contribuir no progresso de ensino e aprendizagem vem sendo um poderoso companheiro nas aulas, vez que é percebido um desânimo e falta de incentivo dos estudantes em compreender alguns conteúdos das ciências (TAPIA, 2003; POZO, 2009).

CONCLUSÃO

Diante da carência de encontrar aplicativos pautados à Ecologia Vegetal e especificamente conteúdos abordando flores, indicando, portanto que deveria ser desenvolvido um meio de comunicação mais promissor mediante a necessidade dos alunos em prol de somar no processo de construção de conhecimento. A plataforma na qual foi preferida demonstrou-se um poderoso desenvolvedor para o aplicativo iFlor. Em relação à aplicação do questionário avaliativo foi de total importância para percepção e aceitação por parte do alunado. Com o desenvolvimento deste dispositivo visamos um meio diferenciado para os alunos do curso de Ecologia sem perder a natureza lúdica e didática. Este aplicativo encontrará disponível para os acadêmicos que realizarem as disciplinas de botânica do curso e será divulgado para os professores, oferecido pelo projeto. Para tanto, se faz necessário refletir o uso de novas tecnologias para melhoria do ensino/aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DEMIZU, Fabiana Silva Botta *et al.* CONSTRUÇÃO METODOLÓGICA DE UM APLICATIVO VIRTUAL PARA O ENSINO DE BOTÂNICA. 2017. Disponível em: . Acesso em: 25 abril. 2019. Botânica-organografia; quadros sinóticos ilustrados de fanerógamos/Waldomiro Nunes Vidal, Maria Rosária Rodrigues Vidal. – 4.ed.rev.ampl.-Viçosa: UFV, 2003.

TAPIA, J. A. Motivação e aprendizagem no ensino médio. In: COLL, C. (Org.). Psicologia da aprendizagem no ensino médio. Porto Alegre: Artmed, 2003. p. 103-139. POZO, J. A aprendizagem e o ensino de ciências: do conhecimento cotidiano ao conhecimento científico. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.