

APLICATIVO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA

Jéssica Andriele Gonçakves, Lethícia Verão Bourdokan, Raquel Mendes, Adriana Galvão Sabioni Ribas, Jaqueline Gonçalves Larrea Figueredo

Escola Estadual José Maria Hugo Rodrigues – Campo Grande - MS

jessika.andriele.ag@gmail.com, lethicia_veraoo@hotmail.com, cacau.lak@gmail.com, profjaque@hotmail.com, adrianasabioniribas@gmail.com

Palavras-chave: Aplicativo, dispositivos móveis, aprendizado, jogos.

Introdução

Os materiais didáticos são ferramentas fundamentais no processo de aprendizagem e ensino, e o jogo didático se caracteriza como uma importante e viável alternativa para auxiliar e ajudar a construir e ampliar o conhecimento de forma mais atrativa, tanto visualmente quanto com músicas, criando um interesse para explorar o jogo e desafiar a curiosidade (CAMPOS, 2010). O jogo possibilita desenvolvimento cognitivo, visto que é na interação do sujeito com o objeto que determinadas estruturas cognitivas são construídas e reconstruídas. Cabe destacar, também, as trocas cooperativas que a atividade oportuniza, importantes no processo de construção de conhecimento. E podem contribuir para o desenvolvimento de competências necessárias ao estudante como enfrentar desafios, buscar soluções, além de estimular a argumentação, a organização de idéias, a crítica, a intuição e a criação de estratégias (KESSLER, 2010). Portanto esse projeto tem como objetivo ajudar na aprendizagem daqueles que pretendem ingressar na universidade através do Enem. Com a aplicação de jogos educativos e o auxílio de tecnologias computacionais para dispositivos móveis na área de Ciências e Biologia, enfatizando o porquê utilizá-lo, baseado na dificuldade de se obter um conhecimento que seja dinâmico e desafiador aos estudantes.

Metodologia

Será utilizado o Design Centrado no Usuário, que é uma abordagem que requer que os designers não só prevejam como os usuários de um determinado produto irão utilizar uma interface, mas que também testem a validade de suas suposições com usuários reais. Ele possui 4 etapas: Identificar requisitos dos usuários e do cliente, criar soluções alternativas, construir protótipos testáveis e avaliar com usuários. Com base na literatura encontrada e com parcerias políticas e acadêmicas, será desenvolvido um aplicativo educativo para dispositivos móveis. Sendo que, nesta primeira fase do projeto será montado o banco de dados que servirá de base para o jogo. No banco de dados será colocado como base o Enem de 5 anos até agora (ou seja, desde 2010) para a criação de paródias e *Quiz* na área de Biologia.

Análise e Discussão

O projeto do aplicativo didático teve como finalidade gerenciar atividades relacionadas à Biologia com o intuito de servir como instrumento de ensino para estudantes que pretendem ingressar na universidade através do Enem. O desenvolvimento do aplicativo ocorrerá na etapa 2 do projeto. No protótipo que foi criado será feita uma breve introdução das telas que irão ser utilizadas (fig. 1). A primeira tela é a tela inicial, na segunda tela o estudante poderá escolher entre *Quiz* e músicas, na terceira tela ele poderá escolher entre as áreas da Biologia que mais lhe interessar.



Figura 1: Exemplos das telas iniciais do aplicativo.

Conclusão

Esse aplicativo tem como finalidade ajudar com as atividades propostas e relacionadas aos conteúdos do Enem em Biologia. O projeto não foi concluído, pois ainda está em sua fase inicial. Tendo em vista a grande quantidade da utilização dos aparelhos de dispositivos móveis e a relação com as notas obtidas no Enem, esse projeto propõe-se para trabalhos futuros trazendo disponibilidade aos conteúdos de maneira mais fácil e rápida, sendo uma ferramenta nas mãos de professores e alunos, potencializando o processo de ensino-aprendizagem.

Referências

- CAMPOS, L. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Instituto de Biociências da Unesp. Disponível em: <www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2015.
- KESSLER, M .C. et. al. Impulsionando a aprendizagem na universidade por meio de jogos educativos digitais. Disponível em: <http://www.inf.ufrgs.br/~dsmarcon/papers/jogos_sbje2010.pdf>. Acesso em: 26 ago. 2015.