

XIII SALÃO DE
ENSINO

UFRGS

PROGRAD RELINTER
PROPG CAF
SEAD SAI

CONHECIMENTO FORMAÇÃO INOVAÇÃO
Salão UFRGS 2017

múltipla
UNIVERSIDADE
inovadora inspiradora

Evento	Salão UFRGS 2017: XIII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2017
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Mas de que serve saber Botânica no meu curso de graduação? Relatos do Estágio de Docência no curso de Agronomia
Autor	FERNANDA SCHMIDT SILVEIRA
Orientador	SILVIA TERESINHA SFOGGIA MIOTTO

RESUMO: As disciplinas no âmbito da botânica estão na lista das mais odiadas pelos alunos, inclusive no curso de Ciências Biológicas e Agronomia, sendo algumas razões já determinadas, tais como a difícil assimilação do conteúdo pela variedade de termos específicos para designar suas estruturas e processos fisiológicos, além da abordagem fragmentada dos conteúdos. No entanto, o desinteresse pela botânica é um processo global e tem sido denominado de cegueira botânica, a qual é definida como a incapacidade de reconhecer a importância das plantas na biosfera e no nosso cotidiano assim como em perceber os aspectos estéticos e biológicos exclusivos das plantas. Portanto, repensar a didática das aulas de botânica é fundamental para a promoção do interesse dos alunos nas disciplinas e também na promoção da conservação da diversidade vegetal, uma vez que é mais fácil conservar aquilo que se conhece e se estima. Nesse sentido, a inclusão nas aulas de atividades lúdicas, de reflexão sobre os conhecimentos de botânica dos alunos e sua relevância no cotidiano ou profissão podem servir como ferramentas para atrair o interesse dos mesmos. Pensando nisso, o melhor momento para fazer a “publicidade da botânica” é a aula introdutória, no começo do semestre, nas quais os alunos chegam com expectativas sobre as mesmas. Assim, como parte do meu estágio docência na disciplina de Botânica Agrícola–A (curso de Agronomia) no semestre 2017/1, elaboramos uma aula introdutória diferente, na qual os alunos saíram a caçar os “Pokeplants” no Jardim Filogenético da Faculdade de Agronomia. “Pokeplants” é uma adaptação do jogo do “Pokémon go”, apresentando similaridades além do nome com este, porém não no formato digital. No “Pokeplants”, várias plantas que muitas vezes não são percebidas ao nosso redor foram escolhidas e receberam um Pokémon sinalizador, ou seja, o Pokémon foi usado como um proxy para encontrar a planta de interesse. Cada grupo de alunos recebeu uma folha com alguns Pokémons e informações a serem respondidas sobre a planta que o Pokémon indicou. As informações solicitadas incluíam aspectos básicos de reconhecimento de diferenças entre os grupos de plantas; origem geográfica; uso medicinal, ornamental, etc. Além disso, as mesmas foram propostas a fim de revisar alguns aspectos básicos da disciplina anterior e verificar o conhecimento prévio dos alunos sobre as plantas no seu cotidiano. Com essa atividade foi possível observar que os alunos conseguem identificar diferenças entre as plantas, mas têm dificuldade em defini-las com o vocabulário botânico. Além disso, essa atividade abriu espaço para perguntas, comparações e reflexões, tais como valor estético das plantas, percepção de exceções às definições botânicas, identificação de plantas exóticas e nativas, reconhecimento de plantas do cotidiano ou de uso ornamental, etc. Na segunda aula, trabalhamos com aspectos da cegueira botânica, tais como a percepção das plantas ao nosso redor, a herança verde, zoolochauvinismo, valor das plantas nos mais diversos âmbitos da nossa sociedade e a importância da botânica na formação do agrônomo. Também realizamos um quiz sobre reconhecimento de plantas que fazem parte do nosso dia-dia tais como café, chocolate, tomate, batata, soja, guaraná, etc., contatando aspectos históricos do uso dessas plantas. Tanto o jogo quanto a discussão sobre a cegueira botânica motivaram os alunos a interagir durante as aulas, permitindo um melhor entendimento do papel da botânica além da disciplina.

Palavras-chave: Botânica Agrícola–A, Cegueira Botânica, Ensino de Botânica, Cegueira Botânica, Pokeplants.