



III EVENTO INTEGRADO PROCIEMA Redes da Vida, como tudo está conectado

Botânica em jogo: um jogo da memória inspirado em *Plants vs. Zombies* como estratégia lúdica de popularização da ciência

Eixo Temático 3: Ensino e Extensão em Ciências (Biologia e Física) e Matemática

Felipe Lima Meira¹, Alessandra de Oliveira², Cecília Oliveira de Azevedo³

Resumo

A Popularização da Ciência tem como desafio tornar o conhecimento acessível e atrativo para a população, contribuindo para a formação de uma sociedade mais informada, participativa e capacitada para enfrentar os desafios contemporâneos com base no conhecimento científico. Nesse contexto, o projeto de extensão "Botânica em Dia" promove visitas monitoradas ao laboratório, buscando aproximar o conhecimento botânico a discentes do ensino fundamental e médio. Observou-se, contudo, que os intervalos entre turmas geravam períodos ociosos. A partir dessa constatação, propôs-se o desenvolvimento de uma ferramenta lúdico-educativa capaz de ocupar produtivamente esse tempo, reforçando os conteúdos científicos e ampliando o envolvimento dos estudantes com o tema. Neste sentido, houve o desenvolvimento e a aplicação de um jogo da memória temático, que associa elementos da cultura pop, personagens do jogo eletrônico *Plants vs. Zombies*, à espécies vegetais reais, com o intuito de despertar maior interesse dos alunos pela botânica por meio de referências já familiares ao público infantojuvenil. Para a elaboração do material, foram selecionadas espécies vegetais de relevância ecológica, econômica, cultural ou que apresente alguma curiosidade, entre elas o girassol (*Helianthus annuus* L.), a ervilha (*Pisum sativum* L.), o alho (*Allium sativum* L.), o milho (*Zea mays* L.), o repolho (*Brassica oleracea* L.), o chuchu (*Sicyos edulis* Jacq.), a carambola (*Averrhoa carambola* L.), o alho-poró (*Allium porrum* L.), o rabanete (*Raphanus sativus* L.), a melancia (*Citrullus lanatus* (Thunb.) Matsum. & Nakai), entre outras. Cada carta apresenta a ilustração da espécie tal como retratada no jogo eletrônico de referência, seguida do nome popular, do nome científico e de informações sobre suas características morfológicas, fisiológicas, ecológicas, nutricionais ou histórico-culturais. As cartas foram utilizadas como recurso didático durante os intervalos entre as visitas ao laboratório, permitindo aos participantes estabelecer associações entre as imagens familiares da cultura pop e os conteúdos científicos apresentados. Como resultado, observou-se maior receptividade e engajamento dos estudantes durante o tempo de espera, evidenciados pela participação espontânea e pelo interesse em conhecer as curiosidades contidas nas cartas, o que indica que a associação entre elementos lúdicos populares e conteúdos científicos favorece a aproximação do público com a botânica. A discussão dos

¹ Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Departamento de Ciências Biológicas, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil

*e-mail: felipelimeira2004@gmail.com

² Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Departamento de Ciências Biológicas, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil

*e-mail: oliver.sandra03@hotmail.com

³ Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Departamento de Ciências Naturais, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil

*e-mail: cazevedo@uesb.edu.br



PROEX
Programa de Extensão
e Assuntos Comunitários



CCFIS
Colegiado de Física

CCMAT
Colegiado de Matemática



resultados indica que estratégias de gamificação associadas a referências culturais amplamente reconhecidas pelo público jovem podem constituir recurso pedagógico complementar em ações de popularização da ciência, tornando o aprendizado mais atrativo. Conclui-se que o jogo da memória desenvolvido cumpriu seu papel como instrumento de extensão, contribuindo para a popularização da botânica e reforçando a relevância de iniciativas que articulam ciência e cultura popular como forma de engajar diferentes faixas etárias no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de botânica, Extensão universitária, Jogo didático, Cultura pop



PROEX
Pró-Reitoria de Extensão
e Assuntos Comunitários



CCFIS
Colegiado de Física

CCMAT
Colegiado de Matemática
Vitória da Conquista

