

PRODUTO EDUCACIONAL “A HORTA DIDÁTICA”



Desenvolvimento: Leonardo Souza Santos



Esta licença permite compartilhamento, remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença

BEM VINDO



A ideia central da criação do aplicativo, vem da necessidade de conectar professores que por vezes sentem-se desestimulados pela falta de equipamentos e tecnologias que auxiliem na implementação de novas formas de aprender (Autor, ano). Yildirim (2005), argumenta sobre a relevância do uso da tecnologia como ferramenta de construção de conhecimento ajudando a interpretar funções de maneira mais simples e estimulante.

CONHECENDO O APLICATIVO

Essa aplicação funcionará, a princípio, como um banco de dados com informações sobre diversos vegetais que podem ser plantados em espaços públicos de zonas urbanas e rurais, tais como escolas ou praças, trazendo também dicas de aulas que podem ser aplicadas a alunos da rede pública de ensino, funcionando também como um espaço para o cadastro de novas espécies que sejam encontradas ao longo na montagem dos espaços, gerando um catálogo com a biodiversidade do local de produção. Por fim, os professores poderão, através do aplicativo “A horta didática” (Figura. 1), vinculado aos estudantes, controlar as funções vitais da horta, como temperatura, clima e água através do celular.



ENTRAR

NOVO USUÁRIO

Fonte: Produzido e idealizado pelo autor via Thunkable (2024)

3

PLANTAS HORTAS OPÇÕES

Ver apenas minhas plantas

Ver plantas nativas

Ver plantas ornamentais

Todas as plantas:

Alface

Brócolis

Cebola

Cebolinha

Cenoura

Couve

NOVA PLANTA

ADICIONAR NOVA PLANTA:

Nome popular

Família

Gênero

Epíteto específico

Tempo para colheita médio (em dias)

Epoca (deixe vazio para todo o ano):

Outono Primavera

Inverno Verão

Iluminação:

Sol Meia sombra Sombra

Irrigação:

Muita Média Pouca

PRÓXIMO

VOLTAR

Fonte: Produzido e idealizado pelo autor via Thunkable (2024)

O QUE VOCE PODE FAZER NO APLICATIVO

01 Criar nos campos de cultivo
Crie um novo meio de cultivo através da aba cultivar

02 Adicionar novas plantas
Adicione plantas de espécies novas ao seu banco de dados

03 Veja os meios mais adequados para o cultivo das plantas
veja o tempo de cultivo, o clima e os melhores meses para produzir

VEJA AS FORMAS DE CULTIVAR

A aplicação poderá ser utilizada conectada à internet ou “offline”, neste sentido os alunos, junto do professor responsável, criaram um cultivo no aplicativo, e através dele poderão ter acesso a cultivares específicos e aos vegetais, ao navegar pelo aplicativo, os usuários terão acesso às informações necessárias para cultivo. Também será possível adicionar novas plantas ao aplicativo, e duas variáveis dependentes e independentes tais como: época do ano para cultivo, tipo de clima propício para cada um dos vegetais, e irrigação.

Santos (1997), já mostrava em seu trabalho a necessidade de incluir dentro da relação entre homem e natureza ferramentas tecnológicas, já que isso implicaria na assimilação de novos conhecimentos para os estudantes.

Tomate



Época indicada para plantio:
Todo ano

Tempo para colheita (em dias):
110 Dias

Necessidade de irrigação:
Muita

Necessidade de iluminação:
Sol

VOLTAR DIDÁTICO

Fonte: Produzido e idealizado pelo autor via Thunkable (2024)



Fonte: Produzido e idealizado pelo autor via Thunkable (2024)

A proposta de utilização de um aplicativo mediador, pode corroborar e facilitar a implementação de hortas em espaços muitas vezes abandonados dentro de escolas. O Aplicativo faz parte da realidade tecnológica que nos circunda assim como argumenta Schaun (2002). De modo geral, a prosta do uso de tecnologia é essencial e necessária, facilitando a relação dos estudantes e do professor, servindo como objeto não apenas de conhecimento, mas de administração de responsabilidades entre professores e alunos.

A versão beta de acesso ao aplicativo está disponível na plataforma Google Play, . Está sendo providenciado o registro do mesmo no Instituto Nacional de Propriedade Intelectual (INPI),, garantindo sua visibilidade e destinação a todos os interessados, de forma gratuita.

AGRADECIMENTO

Ao Professor Dr. Danilo Massuia Rocha da Universidade Estadual de Londrina.

Pela colaboração no desenvolvimento do aplicativo.

APOIO



Grupo de pesquisa da UTFPR-PG com ênfase em Conservação
da Natureza e Educação Ambiental.

