



Jogos eletrônicos como ferramentas de ensino

Guilherme Soares Rodrigues

guilhermes_r@outlook.com

Leticias Azambuja Lopes

leazambuja@gmail.com

Paulo Tadeu Campos Lopes

pclopes@ulbra.br

INTRODUÇÃO

A inserção de tecnologias na educação sempre foi um desafio, contudo não há como omitir sua importância nas escolas. A geração digital é caracterizada pela manipulação constante de aparelhos tecnológicos, mantendo as pessoas diretamente conectados com o mundo virtual. Nas escolas a utilização de tecnologias é precária, segundo Buckingham (2010), mas isso não impede que os professores tragam novas metodologias de ensino. Os jovens nasceram inseridos nessa geração digital e são capazes de adquirir, processar e aprender com as informações que encontram e são chamados de “nativos digitais”, termo cunhado por Marc Prensky (2001). Partindo da premissa da dificuldade em aprender as Ciências da Natureza e a necessidade de adaptar a forma de aprendizagem visando o uso da tecnologia, surge a pergunta: A utilização de jogos eletrônicos pode auxiliar no ensino e aprendizagem científica? Assim, o objetivo desta pesquisa é propor formas de mediação através de ferramentas tecnológicas, utilizando os jogos eletrônicos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao analisar os jogos selecionados percebe-se algumas semelhanças com determinados conteúdos e que eles são elaborados com base em conceitos científicos complexos e difíceis de serem explicados de forma simples. Desta forma, verifica-se algumas possibilidades nos jogos detalhados no quadro 1.

METODOLOGIA

Esta pesquisa tem caráter descritivo onde os dados coletados serão descritos e analisados, com a finalidade de contribuir de forma teórica, contudo apresentando práticas auxiliadoras na aprendizagem, com uma abordagem mais qualitativa conferindo os dados a partir de um levantamento bibliográfico. Os dados coletados são referentes aos conceitos de jogos e aprendizagem onde analisamos ambos e fizemos uma mesclagem com objetivo de encontrar a qual área científica o jogo melhor pertence.

Figura 1: Personagens do jogo. Joel e Ellie.



Fonte: mobground.net/resenha-the-last-of-us-ps3/

Figura 2: Fungo *Ophiocordyceps Unilateralis* na etapa de reprodução, parasitando uma formiga.



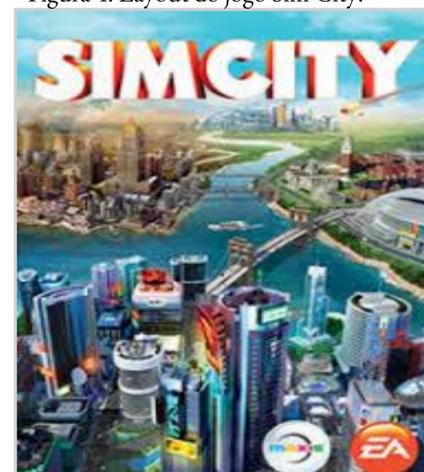
Fonte: br.pinterest.com/pin/264375440609695613/

Figura 3: Layout do jogo Minecraft.



Fonte: www.gamevicio.com/noticias/2017/02/minecraft-e-o-segundo-jogo-mais-vendido-da-historia/

Figura 4: Layout do jogo Sim City.



Fonte: www.pelando.com.br/ofertas/sim-city-por-r-15-176782

Quadro 1: Tabela dos jogos e quais áreas científicas cada um tem relação.

JOGOS	MATÉRIA	EXPLICAÇÃO
<i>The Last of Us</i>	Biologia; Parasitologia	A utilização de um fungo parasita e sua evolução para infectar humanos.
<i>Sim City</i>	Biologia; Sustentabilidade	Prefeito de uma cidade onde pode optar por construções e ações sustentáveis.
<i>Minecraft</i>	Química, Física, Biologia, Matemática, Geografia...	Principalmente sua variação, <i>MinecraftEDU</i> . Mostra biomas diferentes, os equívocos físicos, a refinação de matéria-prima, a criação de ferramentas com determinadas quantidades.

Fonte: os autores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude do que foi apresentado, a utilização de tecnologias em sala de aula tem sua importância, não afirmando que os jogos eletrônicos são a chave para resolver este problema, mas que eles como aparelhos tecnológicos tem a capacidade de auxiliar em sala de aula. A cultura digital só tende a se expandir e evoluir cada vez mais e nessa geração digital os seus representantes são os jovens, os nativos digitais, e é preciso adaptar-se a essa nova era de forma que ajude-os a crescerem. Na sociedade atual aparelhos tecnológicos estão gradativamente desenvolvendo-se, na mesma medida em que o conhecimento cresce e evolui, dessa maneira tornando a tecnologia um meio essencial para a evolução dos métodos de ensino.

REFERÊNCIAS

BUCKINGHAM, D. **Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização**. Revista Educação e Realidade. v. 35, n. 3, p. 37-58, 2010.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants Part 1**. Revista On the Horizon. v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.