



ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS: JOGOS ELETRÔNICOS

Guilherme Soares Rodrigues

guilhermeS_R@outlook.com

Letícia Azambuja Lopes

Programa de pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPGECIM/ULBRA)

Paulo Tadeu Campos Lopes

Programa de pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPGECIM/ULBRA)

INTRODUÇÃO

A inserção de tecnologias na educação sempre foi um desafio, contudo não há como omitir sua importância nas escolas, visto que tornou-se algo bastante recorrente em nossas vidas. Através de ferramentas tecnológicas, os professores conseguem trazer novas metodologias de ensino com objetivo de auxiliar os alunos em sala de aula, principalmente na área de Ciências naturais.

OBJETIVO

Este artigo tem como objetivo propor alguns métodos de ensino de Ciências naturais através de tecnologias digitais de comunicação e informação (TDIC) tais como os jogos eletrônicos. Diante de um cenário onde as informações são acessadas de modo rápido e em qualquer lugar os jovens se tornam capazes de processar e aprender de muitas maneiras com o conhecimento adquirido através dos aparelhos eletrônicos.

METODOLOGIA

Esta pesquisa tem caráter descritivo onde os dados coletados serão descritos e analisados, com a finalidade de contribuir de forma teórica e apresentar práticas capazes de auxiliar na aprendizagem, conferindo os dados a partir de um levantamento bibliográfico. A partir dos dados coletados foi feita uma listagem a fim de encontrar qual área científica o jogo melhor se identifica para o ensino de Ciências

RESULTADOS

Ao fazer a análise dos jogos foi possível perceber que alguns deles possuem certas semelhanças com algumas áreas da Ciências da natureza e que utilizam de conceitos científicos como base para seu desenvolvimento.



figura 1: Etapas da infecção. The Last of Us. Fonte: https://aminoapps.com/c/comics-portugues/page/item/the-last-of-us/DI4N_jJfNlX5mxxvKkEqbKm1X7bRQrZEEp

Os jogos analisados foram: *The Last of us* com a possibilidade de explorar a parte biológica verificando os conceitos nele empregados, como por exemplo, parasitologia, anatomia, diferenças entre epidemia e pandemia. *Sim City* aborda questões de sustentabilidade, uma vez, o jogo permite elaborar e construir cidades sustentáveis. *Minecraft* principalmente sua versão, *Minecraft Education Edition*, tem diversas possibilidades, entre elas podemos citar Física, fazendo uma relação entre gravidade, força e cinemática; Química, transformação da matéria, estequiometria, entre outros conceitos científicos. Huizinga (2000) afirma que o ato de “jogar” ou “brincar” surgiu desde os primórdios da sociedade e através delas somos capazes desenvolver nossas práticas e costumes, jogar torna-se cultura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há muitos meios para explorar a tecnologia e relacioná-la à um contexto de aprendizagem, os jogos eletrônicos tem a vantagem de estarem já pertinente no cotidiano dos nativos digitais e também por serem uma fonte de entretenimento desfrutadas por muitos, até mesmo os imigrantes digitais. Prensky (2001) ressalta o fato dos jogos ensinarem algo, seja em questões filosóficas ou científicas.

REFERENCIAS

- PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. Revista On the Horizon. v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.
HUIZINGA, J. Homo Ludens. 4. ed. Bela Vista: Perspectiva, 2000.