



### **GE 3- LINGUAGEM, MÍDIAS E TECNOLOGIAS**

#### **O USO DE GAMES ELETRÔNICOS COMO ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM**

**Claudi Guerin Junior**

**Cadidja Coutinho**

Nos dias atuais nos deparamos com o constante progresso das redes sociais e com a dificuldade em agregar conceitos fundamentais trabalhados em sala de aula, abordando assuntos que não chamam atenção dos discentes, mas que fazem parte do currículo escolar. Segundo Griffiths (2005) com o grande avanço tecnológico das últimas décadas, principalmente no que tange à eletrônica e à informática, a Internet e os jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais populares. O videogame, sem dúvida alguma, passou a ser uma das mais importantes atividades de lazer para crianças e adolescentes (TAO et al., 2010). Diante de tais preocupações realizou-se um trabalho com a turma de terceiro ano do ensino médio da Escola de Educação Básica da URI/ Santiago, com o objetivo de utilizar a ferramenta Plague ing Evold para abordar conteúdos relacionados com a disciplina de Biologia, relacionando o jogo com os assuntos abordados em sala de aula. Neste game deverão ser criadas estratégias de avanço para determinado microrganismo, levando em consideração suas características morfológicas e fisiológicas e sua capacidade de adaptação a novas mutações. O jogo será ganho quando a doença transmitida por um microrganismo se transformar em pandemia, não encontrando resistências nos diferentes países para a sua disseminação. Para aplicação do trabalho ocorreu o repasse do aplicativo aos alunos, que foram divididos em trios estudando

formas de ataque, levando em consideração o País onde iniciaria a evolução, seus fatores favoráveis ou desfavoráveis, a forma de disseminação de doença, transmissão, evolução de sintomas, uso de biotecnologia, resistência. Durante as explicações que ocorreram através do uso de powerpoint, observou-se o envolvimento e empolgação do grupo com os parasitas, as estratégias que utilizaram para justificar as formas de vida do ser vivo, as pesquisas envolvidas. Constatou-se a aprendizagem significativa, demonstrando a construção do saber, da superação de desafios, da importância do uso de novas tecnologias para o ensino.

**Palavras-chave:** Games, Aprendizagem, Biologia.

### **REFERÊNCIAS**

GRIFFITHS, M. Adolescent video game addiction: Issues for the classroom. **Education Today**, v. 60, n. 2, p. 28-31, 2005.

TAO, R. et al. Proposed diagnostic criteria for internet addiction. **Addiction**, v. 105, n. 3, p. 556-564, 2010.