

MODALIDADE: (X) PIBID () Residência Pedagógica () Pró-Licenciatura () Demais licenciaturas

USO DE VIDEOGAME EM SALA DE AULA

**Letícia da Silva Rodrigues¹; Matheus Luidy²; Rose Aparecida Ramos de Lima³;
Bruna Maria Francisco Gouvêa⁴; Mariana Oliveira⁵; Elias Granato Neto⁶**

RESUMO

É extremamente perceptível a dificuldade que muitos alunos apresentam em relacionar os temas vistos em sala de aula com o cotidiano; deste modo, faz-se necessário o desenvolvimento de metodologias que atraiam a atenção do educando e possibilitem que ele as correlacione à prática por ele vivenciada. O presente trabalho apresenta o relato do uso de videogame como uma ferramenta de apoio à aprendizagem, por meio da gamificação, engajando os alunos nos conteúdos ministrados em sala de aula e estimulando o interesse deles. Para tanto, utilizou-se da tecnologia de jogos eletrônicos, neste caso, o jogo “The last for us”, para reforçar o ensino sobre fungos, o qual possibilitou alcançar os objetivos pedagógicos de forma lúdica e efetiva.

Palavras-chave: Gamificação; Metodologias ativas; Jogo; Educação.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea é marcada por mudanças, como exemplo, podemos citar as mudanças ocorridas na industrialização, na revolução tecnológica e na globalização. Essas mudanças atingem a educação na sala de aula. Portanto, faz-se necessária uma nova forma de aprendizagem para substituir a educação tradicional, normalmente, caracterizada por aula expositiva.

Dessa maneira, emergem os métodos ativos que valorizam a prática de aprendizagem por uma variedade de ferramentas usadas para envolver cognitivamente os alunos, o que faz com que esse método seja mais eficaz para a compreensão dos alunos sobre temas difíceis. Uma forma de trabalhar com método ativo em sala de aula se dá pela gamificação. Esse instrumento permite ao aluno desenvolver habilidades e experimentar novos pontos de vista.

¹ Licencianda em Ciências Biológicas, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Machado. leticia1.rodrigues@alunos.ifsuldeminas.edu.br

² Licenciando em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS *Campus* Machado. matheusluidy197@gmail.com

³ Licencianda em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS *Campus* Machado. rose.ramos@alunos.ifsuldeminas.edu.br

⁴ Licencianda em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS *Campus* Machado. bruna.gouvea@alunos.ifsuldeminas.edu.br

⁵ Licencianda em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS *Campus* Machado. marianaoliveiramg2020if@gmail.com

⁶ Professor-Supervisor e Mestre. Escola Estadual Paulina Rigotti de Castro, Machado/MG.

elias.neto@educacao.mg.gov.br

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A educação brasileira sofre com alguns obstáculos que, na sua maioria, atrapalham o desenvolvimento das aulas propostas pelo professor. A própria escola muitas vezes não está abastecida o suficiente de materiais para tais aulas, e a falta deles é prejudicial para o professor, que se limita a aulas com quadro negro/branco, bem como para os alunos, que acabam sendo menos estimulados, diminuindo seu aprendizado.

Após o período de aulas remotas, no qual os alunos realizavam suas tarefas em casa, a volta às aulas acabou trazendo algumas dificuldades, como a falta de alunos optantes pela aula presencial, e dispersão entre os alunos, que também não possuíam conhecimento prévio dos temas trabalhados em anos passados.

As metodologias ativas tendem a tornar o aluno o protagonista do próprio ensino, gerando uma busca maior pelo conhecimento e um domínio do conteúdo. Por meio de tais metodologias, é possível ao aluno despertar a responsabilidade, a concentração, entre outros. O professor passa a ser um apoio ao discente, que se torna responsável por seu ensino e passa a estudar em casa, utilizando-se de vídeos e materiais passados pelo professor. Assim, quando esse aluno chega à sala de aula, ele já tem um conhecimento prévio dos assuntos a serem tratados e poderá aproveitar o momento para sanar dúvidas, aumentando seu aprendizado.

A gamificação é uma metodologia que conta com a ajuda de jogos ou softwares de computadores, videogame e outros, que podem auxiliar o ensino. Os jogos são interativos e trazem o conteúdo de forma leve e educativa. Alguns desses softwares podem conter textos ou imagens que auxiliam o aluno na realização da atividade proposta e a fixar melhor a matéria passada.

Portanto, objetivou-se neste trabalho revisar a matéria a respeito de fungos de forma lúdica e atrativa por meio de um jogo de videogame.

3 MATERIAL E MÉTODOS

Realizou-se uma atividade pelos alunos bolsistas do PIBID Biologia com os alunos do segundo ano de uma escola pública de Machado-MG no ano de 2021. Para essa aula, utilizou-se de um PlayStation 4 (videogame) para que os alunos pudessem jogar e associar a atividade com o conteúdo passado em sala.

O jogo escolhido foi o “The Last of Us” (“O último de nós” – tradução livre), o qual conta a história de pessoas que lutam para sobreviver em um mundo apocalíptico após a infecção causada por um fungo que torna as pessoas em mortos-vivos. O jogo mostra por meio de animações a ação do fungo do gênero *Ophiocordyceps* que está presente nas formigas, mas que teria sofrido uma mutação e passado a parasitar seres humanos. Os alunos deveriam passar por fases no jogo as quais

demonstravam a infecção pelo fungo, cada aluno teve a oportunidade de jogar e os que observavam podiam perceber as características estudadas em aula.

Tendo em vista a natureza do presente trabalho e, também, o que estabelece a Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016, do Conselho Nacional de Saúde brasileiro (BRASIL, 2016), a presente proposta de pesquisa está dispensada de avaliação pelo Comitê de Ética, pois corresponde a trabalho com participantes não identificados. A análise dos resultados foi realizada de forma qualitativa pelos pibidianos e pelo professor supervisor.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Por meio dos resultados obtidos, para os quais foram considerados a interação e o comportamento dos alunos juntamente, bem como a atenção durante e após a aula a ser aplicada, evidencia-se que a aprendizagem por meio de associação fluiu muito bem para os alunos. Nas aulas de gamificação utilizando o jogo de videogame "The last of us", foi possível aos alunos estudarem os fungos e entenderem melhor o seu ciclo de vida, o que contribuiu muito para a curiosidade e para chamar a atenção de cada um.

Contudo, alguns alunos não quiseram participar da aula prática de gamificação, acreditamos que por timidez. Mesmo assim, a aula foi proveitosa, os alunos foram participativos em sua maioria. Também foi realizado um debate sobre as chances do evento do jogo ocorrer na vida real, o que atraiu bastante a atenção dos alunos durante a aula. Os educandos se mantiveram focados e bem curiosos com a prática durante toda a atividade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da gamificação utilizada na aula como metodologia ativa, foi possível perceber que alguns alunos se interessaram pela aula com o tema proposto, fazendo perguntas e relacionando a realidade virtual à vida real. Porém, para aqueles alunos tímidos que não participaram do jogo de videogame, a aula não pareceu tão produtiva. Mesmo utilizando o jogo eletrônico, que normalmente chama atenção dos adolescentes, não foi possível alcançar a sala como um todo.

AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016, do **Conselho Nacional de Saúde**. 2016.