

O uso de games como objeto educacional no ensino de Biologia

Samara Santos da Silva
Instituto Federal Fluminense campus Campos-Centro
samarasantoss@hotmail.com.br

Elisângela Coelho Rangel
Instituto Federal Fluminense campus Campos-Centro
elislana@gmail.com

Sergiane Kellen Jacobsen Will
Instituto Federal Fluminense campus Campos-Centro
skjwill@iff.edu.br

Resumo

É evidente que a maioria dos estudantes passa horas para resolver um único *game*, mas não passa três horas estudando e a resposta para isso está na forma como os *games* atuais são configurados. Marc Prensky (2001) chamou os alunos atuais e pessoas em geral nascidas na era digital, de nativos digitais, já os que nasceram antes desta era, chamou de imigrantes digitais; e o papel do professor do século XXI – que normalmente é imigrante digital –, é ajustar a aula de forma que os nativos digitais, que correspondem a maior parte dos alunos do século XXI, consigam aprender, o que não é uma tarefa fácil, já que as salas de aula mantêm o mesmo formato da era em que os nativos digitais ainda não estavam nelas. Levando em consideração a forma como os *games* atuais têm contribuído para o aprendizado, como foi dito por Marc Prensky (2010), a proposta é implementar os *games* na sala de aula de Biologia de forma diferente, já que é possível notar que os *games* denominados jogos educativos não têm tanto sucesso entre os alunos, o que Prensky define ser pela falta de complexidade, adaptabilidade, dentre outros fatores, que tornam este tipo de *game* desinteressante para o alunado. Para realização deste trabalho, será aprimorado o laboratório de informática do Colégio Estadual José do Patrocínio (CEJOPA) por meio das ações de Informática na Educação dos Subprojetos de Biologia, Física e Química do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) para que possam ser introduzidos a informática e *games* na educação, além da utilização, pelos alunos, de ferramentas que permitem elaboração de jogos a partir de noções básicas de algoritmo e programação. Assim, poderá ser comparada a eficiência destas ferramentas digitais na aprendizagem para esses nativos digitais.

Palavras-Chave: Games. Biologia. Educação.