

SAVE THE PLANTS: GAME EDUCACIONAL PARA AUXÍLIO DO ENSINO DE BOTÂNICA

Henrique Hiroshi Makita¹, Elaine Cecília Gatto²

¹Graduando em Ciência da Computação, Universidade Sagrado Coração, henrike_kh1@hotmail.com

²Mestre em Ciência da Computação, Universidade Sagrado Coração, elaine.gatto@usc.br

RESUMO: Segundo a professora Costa (2014) do curso de Biologia da Universidade do Sagrado Coração, os jogos podem contribuir de forma significativa para melhorar o aprendizado, principalmente para determinados assuntos que apenas um conceito literal não é suficiente para entendimento da temática em questão. O assunto citado pela própria professora é a taxonomia das plantas, tema principal na qual este estudo se baseará, por ser um dos assuntos frequentes em vestibulares, pela dificuldade de aprendizado e complexidade do tema. Basicamente um jogo educacional é uma ferramenta de auxílio ao ensino, contudo, de forma alguma deixa de perder a sua essência, a de ser um jogo de entretenimento. Por isso é capaz de prover a um estudante, feedbacks claros e imediatos, escolhas e controle de ações de acordo com os conhecimentos adquiridos em sala, bem como despertar a curiosidade e a imaginação com relação a matéria de biologia. Resumindo, o jogo educacional na área de biologia, permitirá que o estudante aprenda como agir, pensar e analisar como um biólogo em determinados situações do jogo. (WANG, 2012). É de suma importância ressaltar, que um jogo educacional não é um substituto do professor, mas sim uma ferramenta a ser utilizada. A presença do professor em sala no momento da utilização do jogo auxiliará a preencher falhas que o jogo não é capaz de suprir e guiar os estudantes em um método que não será tão sequencial como a forma atual de ensino. O uso de games na educação irá suprir a necessidade que os estudantes têm de informação rápida e dinamismo também no momento de aprender. A tendência é ditada pela experiência dos jogos eletrônicos à pedagogia. Finalizando, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver um game educacional bidimensional que atenda alunos do ensino médio, para que estes apliquem o conteúdo de biologia aprendido em sala de aula dentro do contexto do game.

REFERÊNCIAS

WANG, W. O Aprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente. Portal de educação e tecnologia, [2012?]. Disponível em:
<<http://www.educacaoetecnologia.org.br/?p=6098>>. Acesso em: 10 abr. 2014.