



## “PLAGUE INC” E O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E CONCEITOS EM EPIDEMIOLOGIA

Sivinski, Marcio Alexandre<sup>1</sup>

### RESUMO

**Introdução:** O ensino de conceitos biológicos que estão presentes no cotidiano de nossa sociedade, podem ser utilizados de várias formas dentro do contexto de nossos processos pedagógicos. O uso de jogos é um recurso pedagógico que é usado na aprendizagem do ser humano, desde a infância do mesmo. **Objetivo:** Com intuito de refletir sobre o uso de mídias digitais como jogos eletrônicos, para o ensino e aprendizagem de ciências biológicas e seus conceitos, assim como também conceitos básicos sobre epidemiologia e infectologia de agentes patológicos. **Material e métodos:** Através da análise documental e acadêmica de material referente ao assunto, análise da mídia citada, pesquisa bibliográfica dos conceitos de aprendizagem e uso de mídias na educação na atualidade foi realizada a proposta de discussão sobre o tema. **Resultados:** Na era atual, os jogos digitais são presentes no cotidiano dos educandos e podem ser úteis na aquisição de conceitos e da aprendizagem de ciências biológicas. Neste contexto foi utilizado o jogo “Plague Inc.” que é uma mistura de simulação e estratégia, disponível para dispositivos móveis, com a temática de criar um agente patológico capaz de se espalhar, se disseminar, contaminar e extinguir a vida humana. Uma vez no uso do jogo, o usuário utiliza uma gama de agentes patológicos iniciais, que ao decorrer do jogo evolui e se espalha pelo globo terrestre. Durante o gameplay do jogo o usuário entra em contato com conceitos da biologia que podem ser usados em paralelo com as metas curriculares das disciplinas em questão. Entre os conceitos que podemos citar: bactérias, vírus, fungos, parasitas, príons, nano-vírus, armas biológicas, código genético, dna, agentes infecciosos, medidas de prevenção, entre outros. **Conclusão:** A cognição e aprendizagem sobre o assunto, pode ser estimulada e incitada ao se apresentar as temáticas e suas definições, de forma a contextualizar o educando e as necessidades da atualidade. Temos assim formas de auxiliar a compreensão e entendimentos de fatores e termos técnicos acadêmicos, através de previsões, cenários e compreensão das causas e consequências, assim como também os processos de evolução de doenças e agentes patológicos.

**Palavras-chave:** conceitos de epidemiologia; ensino de ciências biológicas; jogos digitais.

<sup>1</sup> IFRS, Viamão, Rio Grande do Sul. marcio.bach.si@gmail.com.