

Wild Rift (*League of Legends*) como ferramenta educacional para o ensino de Biologia no Ensino Médio

Leonardo Souza Figueiredo ¹
Marcos Vinícius Sousa Batista ²
Jamilly Victoria da Silva ³
Grazielly de Sousa Pereira ⁴
Anthony Olímpio Carvalho Santos ⁵
Lucas de Oliveira Lima ⁶

INTRODUÇÃO

O ensino de Biologia é um desafio em todos os níveis educacionais, mas principalmente no Ensino Médio. A grande quantidade de palavras complicadas, seguidas de novos conceitos a serem introduzidos no vocabulário dos alunos torna esta área do conhecimento, na grande maioria das vezes, uma área temida ou mesmo evitada. Mesmo sendo um grande desafio para o professor desmistificar essa complexidade da área, é sempre nítido que os alunos trazem consigo um arcabouço de conhecimento prévio de grande parte dos assuntos abordados.

Krasilchik (2004) ressalta que é de grande importância que os professores façam uso desse conhecimento que os alunos trazem consigo de seu dia-a-dia, haja vista que é ele que possibilitará ao aluno fazer associações durante as explicações, para que o assunto se torne compreensível em sua mente. Krasilchik ainda confirma:

A palavra só passa a ter significado quando o aluno tem exemplos suficientes oportunidades para usá-las, construindo sua própria moldura de associações. Como às vezes os termos apresentados são desnecessários, uma vez que nunca mais

¹ Estudante de ensino médio e técnico do curso Técnico em Alimentos, pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão, leonardosilva18011997@gmail.com

² Estudante de ensino médio e técnico do curso Técnico em Alimentos, pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

³ Estudante de ensino médio e técnico do curso Técnico em Alimentos, pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

⁴ Estudante de ensino médio e técnico do curso Técnico em Alimentos, pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

⁵ Estudante de ensino médio e técnico do curso Técnico em Alimentos, pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

⁶ Professor orientador: Licenciado em Ciências Biológicas, pela Universidade Federal do Piauí – UFPI, e Mestre em Genética e Melhoramento de Plantas pela Universidade Estadual do Norte Fluminense, Darcy Ribeiro – UENF, lucasoliveira0303@gmail.com



voltarão a ser usados, o professor deve tomar cuidado para não sobrecarregar a memória dos alunos com informações inúteis (Krasilchik, 2004, p. 57).

Algo que tem sido realidade de quase todos os estudantes, desde crianças até adolescentes e que podem ser utilizadas como conhecimento prévio ou mesmo artefato educativo, são os jogos digitais, desde aqueles que se apresentam em formato de computador, até os mobiles (disponíveis para celular). Afinal, é fato indiscutível que os jogos já são realidade do adolescente desde que o mesmo ainda era uma criança, e perpassa até mesmo a fase adulta (PIMENTEL, 2020; PRENSKY, 2012; VIEIRA; OLIVEIRA; PIMENTEL, 2020).

Dessa forma, pesquisas vêm sendo desenvolvidas em prol da verificação da eficiência que algumas metodologias educacionais podem apresentar utilizando jogos online como ferramenta didática, principalmente aqueles que já se apresentam como jogos de interesse do público (AMORIM; COSTA, 2018; AMORIM; COSTA, 2019; AMORIM, MERCADO, 2017). Essa realidade é um tanto desafiadora, uma vez que os jogos são sempre vistos por grande parte dos adultos, inclusive professores, um artefato oposto ao processo de ensino e aprendizagem, sendo sempre taxado como ferramenta de desinteresse e desconcentração.

Dessa forma, presente trabalho objetiva utilizar o jogo online *League of Legend* em sua versão *mobili (Wild rift)*, como campo de explicação de conceitos de Ecologia, para alunos do Ensino Médio.

METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de uma proposta de ferramenta educacional a ser aplicada no segundo semestre de 2022, quando o conteúdo em questão se tornar pauta na ementa dos estudantes.

Os alunos serão convidados a instalarem o jogo em seus celulares, aqueles que não conseguirem ou tiverem espaço acompanharão a aula (partida) pela tela do projetor que está refletindo o celular do professor. Durante a aula, assim como uma aula padrão e tradicional, os alunos estarão entrando em contato com conteúdos pragmáticos de Biologia, mais especificamente Ecologia. O principal diferencial em questão é o fato de que não haverá slide ou documento PDF sendo utilizado, mas sim um jogo que alguns deles já deve ter tido contato anteriormente.

A aula será mediada em uma partida de treinamento, haja vista que o foco é apresentar o mapa e não o funcionamento do jogo em si. O professor selecionará um campeão qualquer e

andar pelo mapa, explicando o que são os ambientes, a diferença entre cada um e as espécies que vivem em cada um dos locais. Nesse momento conceitos como “espécie”, “espécime”, “habitat”, “população”, “bioma”, “ecótono”, e também hierarquia animal, podem ser abordados.

Contextualizando o jogo com a aula

O mapa do jogo baseia-se em quatro caminhos principais, a cada partida iniciada cinco jogadores de cada lado do mapa são distribuídos nesses caminhos. O caminho que geralmente vai na parte de baixo do mapa naquela partida é chama de boot, esse caminho conta com dois jogadores indo juntos. O caminho do meio, chamado de mid, com um, o lado oposto ao boot, chamado de Top por ser a parte de cima do mapa, vai com um jogador, e a região que intermedia todos estes caminhos é chamado de selva ou jungle, e fica com também um jogador.

Não nos atentaremos a explicar as regras e objetivos de jogo neste trabalho, mas achamos necessários explicar o básico da estrutura do mapa. E iremos focar principalmente em uma dessas posições, que é a selva. A selva do *Wild Rift* e também do jogo do qual o mesmo foi inspirado *League of Legends*, conta com áreas distintas umas das outras, mas semelhantes para ambas as equipes que estão disputando. É o que geralmente é nomeado pelos jogadores por espelhamento de mapa.

A selva, para ambas as equipes contará com dois tipos de ambientes, um com aspectos um tanto mais seco, e vegetação de regiões sem muita umidade, e outro com características mais úmidas e ambientação mais escura. Entre esses dois ambientes há o caminho do meio (mid), e entre a selva de uma equipe e a da equipe inimiga há um ambiente de transição, tal qual um ecótono. Esse ambiente de transição conta com um lago no qual surgem monstros específicos que ao serem derrotados que disponibilizam habilidades específicas para os campeões que assim o fizeram.

Na parte mais seca da selva, é possível encontrar os seguintes monstros (animais): o comumente chamado “RED”, que no universo do jogo diz respeito a uma indivíduo da espécie *Rubrivia*; as “galinhas” que são na verdade animais pertencentes a espécie *Acuâmina*; e os monstros de pedra, que são organismo denominados *Krugues*. A parte úmida da selva conta com outros monstros: Os “lobos”, que são no universo do jogo espécimes da espécie *Trevoguari*; O “sapão”, pertencente a espécie dos *Grompes*; e o Blue, um monstro pertencente a espécie dos *Azuporãs*, que ao ser derrotado proporciona maior quantidade de energia ao campeão que o derrotou. No ecótono cujo ambas as equipes podem acessar livremente



durante o jogo, surgem os monstros mais fortes e com melhores recompensas de derrota: Arauto do vale, Dragões e Barão Nashor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização do jogo como ferramenta didática é sem sombra de dúvidas um elemento eficiente no que diz respeito a diversificação em sala de aula. Trazer abordagens criativas e dinâmicas para o cotidiano escolar desperta interesse dos alunos para o conteúdo que está sendo abordado e aumenta seu rendimento acadêmico e cognitivo.

Além de gerar socialização entre os alunos e entre a figura do professor e aluno. Criando assim uma relação menos autoritária e mais propicia ao aprendizado por prazer e não por obrigação. Dessa forma, a montagem da aborgagem educacional utilizando o *Wild rift* como artefato didático mostra ter grande possibilidade de aceitação, bem como obtenção de bons resultados no que diz respeito a participação e aprendizado, haja vista que autores como Ávila e Gomez (2017) e Mattar (2014), defendem a utilização de artefatos diferenciados em sala de aula, pois apontam serem eficientes no desperta do interesse e desenvolvimento cognitivo dos alunos.

A aplicação do *Wild rift* em sala de aula para abordagem de conteúdo de Ecologia, dar-se-á tal qual uma aula de campo, todavia a mesma acontecerá de forma digital e em um ambiente fictício. Tal utilização torna-se interessante pelo fato de suprir a ausencia de viagens de campo da escola, e também por possibilitar aos estudantes que já são usuários do jogo, de o perceberem de forma diferente do que já estão acostumados. Busarello (2018) cita algo semelhante ao que o trabalho se propõe: “[...] parte-se do princípio de se pensar e agir em jogo, mas em contexto fora do jogo”. Ou seja, o ambiente e os personagens que estarão sendo analisados na proposta de aula do trabalho serão fictícios, mas a contextualização será da realidade do aluno.

Assim sendo, o trabalho em questão parte do mesmo princípio defendido por Pimentel (2018), que afirma que o foco da utilização de games na área educacional, não é torná-lo somente agradável ao aluno e descomprometido com a aprendizagem, mas sim proporcionar interação entre os sujeitos envolvidos com a aprendizagem e as ferramentas tecnológicas que fazem parte de sua realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mudanças nas práticas educacionais vem se tornando cada vez mais comum, a busca por aulas que sejam prazerosas e cumpram seu papel de ensinar é o que torna a geração atual de professores diferente daquela que tinha somente a educação tradicional como regra. É papel dos atuais professores tornarem a educação o mais participativa possível e é dever do aluno aproveitar as oportunidade que lhes são dadas para se tornarem sujeitos ativos de sua formação acadêmica.

Palavras-chave: Educação dinâmica; Ecologia, Jogos online, Ferramentas didáticas, Ludicidade.

AGRADECIMENTOS

Ao Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA, pela estrutura física e apoio no desenvolvimento de trabalhos científicos para participação em eventos.

REFERÊNCIAS

AMORIM, D. C.; COSTA, C. J. O potencial pedagógico de jogos digitais online em processo de ensino: concepções de professores de Biologia. In: **Virtual Educa**, 2018, Anais Salvador., 2018, p. 1-15.

AMORIM, D. C.; MERCADO, L. P. Sentidos e aprendizagens com jogos digitais de celulares e redes sociais: olhares dos estudantes de Ciências Biológicas. In: COSTA, Cleide J.; PIMENTEL, Fernando S. (org.). **Educação e tecnologias digitais da informação e da comunicação: inovação e experimentos**. Maceió: Edufal, 2017.p.185-198.

AMORIM, D. C; COSTA, C. J. A. Interatividade de professores de Biologia com um game online: potencial pedagógico para uso crítico em sala de aula. In: **XIII Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade (EDUCON)**, 2019, São Cristóvão. Anais... 2019. v. 13. p. 1- 15.

ÁVILA, C. L; GÓMEZ, S. B. La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. **Revista Ingenierías Universidad de Medellín**, v. 16, n. 31, p. 97-124, 2017.

BRITO, G. S.; ESTEVAM, M.; CAMAS, N. P. V. **Metodologias pedagógicas inovadoras: contextos da educação básica e da educação superior**. v. 1. Curitiba: Editora IFPR, p.76-87, 2018.

KRASILCHIK, M. **Prática de ensino de biologia**. 4. ed. São Paulo, SP: Edusp, 2004.



MATTAR, J. Interações em Ambientes Virtuais de Aprendizagem **histórico e modelo**. **Revista digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 9, p. 53-71, 2014.

PIMENTEL, F. S. C. Gamificação na educação, cunhando um conceito. In: FOFONCA, E.; PIMENTEL, F. S. C. P. Sobre games e violência, o que pensam os adolescentes? **Debates em Educação**, v. 12, n. 27, p. 547-561, 2020.

PRENSKY. M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

VIEIRA, A. B.; OLIVEIRA, E. A.; PIMENTEL, F. S. C. Games e aprendizagem: a voz das crianças. **Temática**, v.16, n.2, p.276-292, 2020.