



DO VIRTUAL AO REAL: JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE ZOOLOGIA

GABRIELLY MOREIRA RIOS¹ – 202310421@UESB.EDU.BR¹, GUSTAVO ARAÚJO DE OLIVEIRA¹, LUANA MEL OLIVEIRA LOUZADA¹, LUDIMILA CALHEIRA²

¹Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, graduandas em Ciências Biológicas, Campus de Vitória da Conquista

² Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Departamento de Ciências Naturais, Campus de Vitória da Conquista

A utilização de jogos digitais como recurso pedagógico amplia o engajamento e a atenção dos estudantes, além de favorecer a aprendizagem teórico-prática e proporcionar uma experiência educacional mais significativa. Este trabalho tem como objetivo apresentar jogos digitais que abordam a Zoologia, ressaltando seu potencial educativo. Foram selecionados seis títulos (*Grounded*, *Empire of the Ants*, *Spore*, *Abzû*, *Hungry Shark* e *Monster Hunter*), que oferecem representações realistas e lúdicas da Zoologia por meio da ilustração de comportamentos animais e aspectos morfológicos. Jogos com abordagem mais realistas, como *Grounded*, *Empire of the Ants* e *Abzû*, permitem uma maior aproximação dos estudantes com a dinâmica morfológica, ecológica e comportamental dos animais em seus habitats. Já jogos de caráter mais lúdico, como *Hungry Shark*, *Monster Hunter* e *Spore*, estimulam a criatividade, a curiosidade e o interesse, ainda que apresentem representações menos fiéis, com características exageradas e fantasiosas. Pesquisas sobre o uso de jogos digitais na educação apontam que esses recursos aumentam o interesse, a motivação e o desempenho dos estudantes, contribuindo para uma melhor fixação dos conteúdos. Assim, os resultados de investigações anteriores demonstram que a utilização dos jogos analisados pode favorecer tanto o engajamento quanto a assimilação, reforçando a relevância dessas ferramentas no processo educativo.

Palavras-chave: Divulgação científica. Ludicidade. Motivação estudantil.