



TAXONOMIA GAMER: CLASSIFICAÇÃO BIOLÓGICA DAS ESPÉCIES DE HOLLOW KNIGHT

THIAGO FERNANDES DA SILVA; DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA; SAMUEL SOARES CARDOSO BRAGA; DANIEL DA SILVA PEREIRA; ISAQUE ALVES FERREIRA

Introdução: Este estudo analisou como o jogo digital Hollow Knight (Team Cherry, 2017), pode ajudar no aprendizado sobre taxonomia e classificação das espécies presentes no jogo seguindo as regras do método de classificação criado por Lineu (1735), utilizando as características observadas para tentar agrupar e classificar as espécies antropomórficas presentes no jogo em comparação com a base da classificação real. O trabalho analisou possíveis erros na composição anatômica dos personagens ilustrados em comparativo com as espécies reais e visa contribuir para o ensino de Ciências e Biologia na Educação Básica. O jogo se passa em um reino fictício destruído, passando por dificuldades e empecilhos, com insetos antropomórficos dos mais variados tipos. Este estudo foi proposto por estudantes de iniciação científica dos anos finais do ensino fundamental. **Objetivo:** Observar os personagens, inimigos, heróis e coadjuvantes no jogo tentando perceber características anatômicas que permitam agrupar os mesmos de acordo com a taxonomia e assim investigar e agrupar as espécies presentes no jogo. **Metodologia:** Estudo comparativo entre as espécies que ocorrem no jogo com o intuito de agrupá-las pelas semelhanças anatômicas/fisiológicas e estudos bibliográficos de autores que abordam a taxonomia. Os estudantes Construíram uma árvore filogenética com os grupos de espécies (personagens presentes no jogo) utilizando o software *powerpoint*. **Resultados:** Resultados preliminares apontam que é possível estabelecer correlação entre a taxonomia e a classificação das espécies presentes no jogo, abordando-o como recurso pedagógico mediador do conteúdo da disciplina de Ciências no ensino fundamental. Foi possível escrever primariamente com os alunos, sujeitos da pesquisa, uma árvore filogenética com características lúdicas que propiciaram melhor compreensão do conteúdo proposto, isto é a classificação biológica conforme os estudos de Lineu. **Conclusão:** Após a análise da pesquisa, constatou-se que o uso de jogos digitais, podem ser aliados em processos didático-pedagógicos e que a construção da árvore filogenética a partir dos personagens do jogo, levou a uma melhor compreensão por parte dos estudantes do ensino fundamental sobre taxonomia e classificação biológica.

Palavras-chave: **CLASSIFICAÇÃO BIOLÓGICA; TAXONOMIA; EDUCAÇÃO BÁSICA; INICIAÇÃO CIENTÍFICA; JOGOS DIGITAIS**