

APRENDIZAGEM DA MORFOLOGIA UTILIZANDO JOGOS PEDAGÓGICOS

Denise Luzia de Carvalho¹; Edson José Benetti²

¹ Especialista em Tecnologia Aplicada ao Ensino de Biologia da Universidade Federal de Goiás, Graduada em Ciências Físicas e Biológicas
(denisecrisare@hotmail.com)

² Professor Assistente Doutor do Departamento de Morfologia do Instituto de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Goiás

Data de recebimento: 14/10/2011 - Data de aprovação: 30/11/2011

RESUMO

A indisciplina e a falta de interesse pelo estudo esta piorando entre os jovens que estão muito mais envolvidos com jogos de rede, navegação pela internet (bate-papo entre os amigos). A grande pergunta que fica é: a educação teve alguma mudança em relação a toda esta revolução tecnológica que ocorreu neste mundo globalizado? A resposta é não. Em contra partida, toda esta modernidade esta forçando a escola a entrar neste mundo também. O que mais atrapalha é a resistência de alguns educadores que tem medo da mudança e da tecnologia. Os vários sites e livros que foram pesquisados, sempre apontam a necessidade de transformação da educação, para que o ensino volte a ter significado para os alunos que vivem praticamente 24 horas conectados em vários multimeios, não sobrando tempo para a escola. Para contribuir com a transformação da educação foi elaborado esta pesquisa onde se trabalhou com duas turmas do 8º ano, sendo uma turma controle e a outra onde se confeccionou um jogo pedagógico para aprender a morfologia dos ossos (longos e do crânio) dos seres humanos. Com o objetivo de demonstrar que aulas lúdicas, com metodologias ativas, fazem reter mais a atenção dos alunos aos conteúdos ministrados, mostrando a eficiência do jogo pedagógico ao estimular o estudo com maior dedicação e satisfação. Através dos resultados obtidos entre as turmas, ficou claro que o jogo fez com que a turma do 8º ano A não muito estimulada para os estudos, levando em consideração as médias escolares anteriores, tiveram um resultado melhor que a outra turma do 8º ano C que teve aulas com livro didático e atividades magistrais. Ao trabalhar metodologias com temáticas transversais de ensino, fugindo do ensino magistral, pode-se despertar o interesse do aluno, estimular sua cognição e fazê-lo ganhar conhecimento sem ser monótono. O jogo tem essa capacidade, pois está presente em todos os níveis, nas diversas formas de competição. Assim, foi possível demonstrar que a aula utilizando o jogo, onde os ganhadores da partida serão recompensados, ajudam a estimular todos os alunos para o estudo e conseqüentemente melhora a aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: ossos, jogo, pedagógico, multimeios, ensino vivenciado.

LEARNING OF MORPHOLOGY USING EDUCATIONAL GAMES

ABSTRACT

Indiscipline and lack of interest in study is getting worse among young people who are much more involved with network games, internet surfing (chats among friends). The great question is: has education had any change in relation to all this technological revolution which occurred in this globalized world? The answer is no. On the other hand, all this modernity is forcing school to enter this world as well. What most disturbs is the resistance of some teachers who are afraid of change and technology. The several sites and books which were researched, always point out the necessity of transformation of the education, so that teaching regain meaning to students living almost 24 hours online in various multimedia, leaving no time for school. To contribute to the transformation of education this study was prepared where it worked with two classes from the 8th grade, being one control group and the other where it was created an educational game to learn morphology of the bones (long and skull) of human beings. In order to demonstrate that recreational classes, with active methods, retains more students' attention to the material taught, showing the efficiency of the teaching game by encouraging the study with greater dedication and satisfaction. By the results obtained between these groups, it became clear that the game made the class of the 8th grade A, not very motivated for the studies taking into account the previous school average, had a better result than the other class of the 8th grade C which studied with the textbook and masterful activities. Working methodologies of teaching with cross-cutting themes, escaping from class teaching, can arouse student interest, stimulate their cognition and make them gain knowledge without being boring. The game has this capacity, because it is present at all levels, in various forms of competition. Thus it was possible to demonstrate that the class using the game, in which the winners of the match will be rewarded, helps to encourage all students to study and consequently enhances learning.

KEYWORDS: bones, educational, game, multimedia, experienced teaching.