

JOGANDO E APRENDENDO: O APRENDIZADO DE ANATOMIA HUMANA ATRAVÉS DE JOGOS PEDAGÓGICOS

Kelen Darcy Menezes Martins¹; Edson José Benetti²

¹ Especialista em Tecnologia Aplicada ao Ensino de Biologia da Universidade Federal de Goiás, Graduada em Ciências Biológicas (keldarky@gmail.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

No processo ensino aprendizagem é comum percebermos em diferentes assuntos, dificuldade de aprendizado, não por problemas na capacidade de aprender do aluno, e sim, por não considerar necessária a aderência de determinado conhecimento. O material didático tem um papel fundamental no processo de aproximação do aluno com o conhecimento, podendo ser utilizado outros recursos como fonte de apoio para garantir um melhor desempenho. Não é possível fornecer um conhecimento novo sem que haja interesse por parte de quem o está recebendo. O jogo é considerado um material didático valioso no ensino, auxiliando na construção do conhecimento e incentivando a curiosidade, sendo um recurso que tem um potencial de conduzir a interação entre professor e aluno, aluno e conhecimento, despertando o aluno para se envolver com conhecimentos novos que até então eram considerados inúteis a sua vida. A proposta do trabalho realizado é observar se em disciplinas complexas como anatomia humana, em que se fazem necessárias aulas diferenciadas, utilizando-se de jogos, tornando o ensino interessante e descontraído e promovendo um melhor envolvimento do aluno e despertando nele a vontade de aprender algo que antes era considerado uma dificuldade insuperável. O jogo é de tabuleiro e foi elaborado com base nas dificuldades expressadas pelos alunos em assimilar conteúdos referentes à anatomia humana. Foi observado o conhecimento e a resistência dos alunos em relação à anatomia humana antes de ser aplicado o jogo. A partir de dessas informações, foi confeccionado o tabuleiro com imagens do corpo humano, com cartas contendo imagens que representam a pergunta com uma interrogação que indica o local onde se pretende saber o nome de uma estrutura e sua função básica. O jogo foi aplicado em uma escola particular de ensino médio da cidade de Goiânia, com a participação de alunos voluntários, num ambiente de brincadeira sem a cobrança de avaliações, permitindo a observação do comportamento em grupo, o interesse e a assimilação do conteúdo. Foi aplicado um questionário com a finalidade de observar a aceitação, por parte dos alunos envolvidos, em relação ao jogo. Depois foi observado se o jogo contribuiu na ampliação do conhecimento e se teve resultados satisfatórios para ser utilizado como recurso didático no auxílio ao ensino de anatomia humana. Observando se em um próximo jogo as respostas das perguntas teriam um melhor índice de acertos. Os resultados obtidos conduziram a conclusão que jogos são recursos de grande valia no processo ensino aprendizado. O contato com as imagens do corpo humano despertou curiosidade e incentivou a participação com maior entusiasmo.

PALAVRAS-CHAVES: jogos, pedagógicos, anatomia humana, ensino, aprendizagem.

PLAYING AND LEARNING: LEARNING OF HUMAN ANATOMY THROUGH EDUCATIONAL GAMES

ABSTRACT

In the process teaching - learning it is common to notice in different subjects, difficulty of apprenticeship, not for problems in the capacity of learning of the pupil, but, for not considering necessary the adherence of determined knowledge. The educational material has a fundamental role in the process of approximation of the pupil with the knowledge, when other resources can be used as a source of support to ensure a better performance. It is not possible to supply a new knowledge without which there is interest for whose part is receiving it. The game is considered a valuable educational material in teaching, helping in the construction of knowledge and stimulating the curiosity, being a resource that has a potential to drive the interaction between teacher and pupil, pupil and knowledge, awakening students to engage with new knowledge that was previously considered useless in their lives. The proposal of the work carried out is to observe if complex subjects like human anatomy, in which are necessary differentiated classes using games, makes the learning interesting and relaxed promoting better student engagement and awakening in him the desire to learn something that was once considered an insurmountable difficulty. The game board was based on the difficulties expressed by students in acquiring content related to human anatomy. It was observed the knowledge and resistance of students in relation to human anatomy before the game being applied. From this information, the board was made with images of the human body, with images containing letters representing the question with a question mark indicating the place where you want to know the name of a structure and its basic function. The game was applied to a private school of high school in the city of Goiania, with the participation of volunteer students in a fun environment without assessments, allowing the observation of the group behavior, interest and assimilation of the content. A questionnaire was applied in order to observe the acceptance by the students involved, in relation to the game. Then it was observed if the game contributed to the expansion of knowledge and if it had satisfactory results to be used as a teaching resource helping in the teaching of human anatomy. Observing if in the next game the answers to the questions would have a better hit rate, the obtained results led to the conclusion that games are valuable resources in the teaching learning process. Contact with images of the human body aroused curiosity and encouraged the students to participate with more enthusiasm.

KEYWORDS: educational, games, human anatomy, teaching, learning.