



UTILIZAÇÃO DE JOGOS VIRTUAIS NO ENSINO DE BIOLOGIA

Valéria Karla de Araújo Lima¹, Karla de Castro Pereira²

-
1. Pós-graduanda em Tecnologias Aplicadas ao Ensino de Biologia, Universidade Federal de Goiás. Goiânia, Goiás - Brasil.
Valeriakarla1@hotmail.com
 2. Orientadora e Professora Mestre do Curso de Especialização em Tecnologias Aplicadas ao Ensino da Biologia – Universidade Aberta do Brasil/Universidade Federal de Goiás, Goiânia, Goiás – Brasil
- Data de recebimento: 14/10/2011 - Data de aprovação: 30/11/2011**
-

RESUMO

Os jogos didáticos facilitam a compreensão de conceitos importantes relacionados à Biologia, contribuindo com o processo de ensino – aprendizagem de forma eficaz, especialmente quando se utiliza o espaço digital. Assim, o objetivo desse trabalho foi propor um jogo virtual que melhore o ensino de Genética, especificamente das Leis de Mendel. Nesse intuito aplicou-se o jogo “O Caça Ervilhas”, para 90 alunos do Ensino Médio no turno noturno do Colégio Estadual Plínio Jaime, em Anápolis, Goiás. Com a finalidade de verificar a influência do jogo na absorção do conhecimento foram aplicados questionários antes e depois da execução do recurso em questão. Notou-se que os alunos aprimoraram seus conhecimentos acerca da genética e das Leis de Mendel após a aplicação do jogo, pois a maioria dos alunos alegou que a interatividade e dinamismo do recurso possibilitaram uma visualização mais ampla de tais conteúdos. Portanto, os jogos utilizados como recursos didáticos são ferramentas essenciais que garantem melhor formação do aluno, consolidando conhecimentos adquiridos no ensino fundamental e preparando para a formação superior e profissional.

PALAVRAS – CHAVE: Ensino de Genética; Informática; Jogos Educacionais; Leis de Mendel; aprendizagem

USE OF VIRTUAL GAMES IN BIOLOGY TEACHING

ABSTRACT

The learning games facilitate the understanding of important concepts related to biology effectively contributing to the teaching - learning process, especially when using the digital space. Thus, this work aimed to propose a virtual game that improves the teaching of Genetics, specifically Mendel's rules. In this purpose it was applied the game "The Hunting Peas" for 90 High School students on the night shift in Colégio Estadual Plínio Jaime, in Anápolis, Goiás. In order to verify the influence of the game in the absorption of knowledge, questionnaires were applied before and after the execution of the resource in question. It was noted that students improved their knowledge about Genetics and Mendel's Laws after the application of the game, since most students stated that the interactivity and dynamism of the feature enabled a larger viewing of such contents. Therefore, the games used as teaching resources are essential tools to ensure better education of the student, consolidating the knowledge acquired in school and preparing for higher education and professional development.

KEYWORDS: Teaching Genetics; Computer; Educational Games; Mendel's Laws; learning