

O LÚDICO NO ENSINO DE BIOLOGIA: O EDUCANDO COMO PROTAGONISTA

VANESSA C. FIORAVANTE¹, TAMYRIS P. BONILHA²

¹ Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, PIVCT, Câmpus Avaré, vanessacarolinefioravante@hotmail.com

² Professor do Ensino Básico, Técnico, IFSP, Câmpus Avaré; Doutoranda em Educação- Unicamp, tamyris.bonilha@ifsp.edu.br

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.04.02-8 Métodos e Técnicas de Ensino

Apresentado no
8º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP
06 a 09 de novembro de 2017 - Cubatão-SP, Brasil

RESUMO: As atividades práticas e lúdicas, por vezes limitadas à educação infantil, são importantes para a promoção da criatividade, autonomia e participação ativa do aluno, em diferentes níveis escolares. Desenvolver, de forma lúdica, temas pertinentes a Biologia, a qual cotidianamente distancia-se da realidade dos alunos, amplia as possibilidades de uma aprendizagem prazerosa e significativa bem como confere aos alunos o protagonismo nas relações de ensino e de aprendizagem. Este projeto visa propor metodologias diferenciadas que ampliem os processos de ensino e aprendizagem em relação aos conteúdos do campo da Biologia, por meio de atividades que envolvam as múltiplas linguagens e a ludicidade, cuja pesquisa de campo será feita em uma escola pública localizada em Botucatu- SP, com alunos do Ensino Médio. Os resultados serão analisados qualitativamente à luz do levantamento bibliográfico, tendo em vista a participação e o envolvimento dos alunos nas atividades propostas, e as possibilidades didático-metodológicas na abordagem do ensino de Biologia. Com a finalização do projeto, espera-se ressaltar a importância do ensino da Biologia e dos conhecimentos científicos como fatores fundamentais para formação integral do indivíduo, além de explicitar a necessidade do professor em propiciar conhecimento contextualizado e relacionado ao cotidiano dos mesmos ao elaborar metodologias alternativas.

PALAVRAS-CHAVE: ensino significativo; aprendizagem significativa; ludicidade, biologia.

THE PLAYFUL IN THE TEACHING OF BIOLOGY: THE STUDENT AS A PROTAGONIST

ABSTRACT: Practical and playful activities, limited to early childhood education, are important to promote creativity, autonomy and active participation of the student, at different school levels. To develop, in a playful way, themes pertinent to Biology, which daily distance itself from students reality, extends the possibilities of a pleasant and meaningful learning as well as gives students the protagonism in teaching and learning relations. The project aims to propose distinct methodologies that extend teaching and learning processes in relation to scientific contents of Biology field, through activities involving multiple languages and playfulness, in a public school located in Botucatu - SP, with high school students. The results will be analyzed qualitatively in the light of the bibliographical survey, considering the participation and the involvement of students in the proposed activities, and the didactic-methodological possibilities in the approach of teaching of Biology. With the completion of the project, it is hoped to highlight the importance of teaching Biology and the appropriation of scientific knowledge as fundamental factors for integral individual formation, besides explaining the teacher's need to provide contextualized knowledge and related to daily life of the same while elaborating alternative methodologies.

KEYWORDS: meaningful teaching; meaningful learning; playfulness, biology.

INTRODUÇÃO

Uma escola significativa é aquela se esforça para oferecer aos alunos um ambiente estimulante e convidativo, em que estes se sentem reconhecidos, pertencentes e acolhidos. Por meio do enquadre técnico, definido por Archagello e Villeda (2013), como o estabelecimento de condições ótimas para o desenvolvimento das atividades pedagógicas, torna-se possível o estreitamento das relações entre aluno, conhecimento e professor, ao ampliarem-se as possibilidades de uma aprendizagem significativa.

O uso de diferentes metodologias didáticas e da ludicidade pode ser um recurso interessante para aproximar os alunos do ensino médio dos conteúdos escolares, sobretudo aqueles da área das Ciências Biológicas. O lúdico é uma linguagem expressiva que contribui para o autoconhecimento do indivíduo e em conhecer o seu entorno, sendo um espaço de expressão mais genuína do ser, importante para seu amplo desenvolvimento (ALMEIDA, 2009). A área das Ciências abrange um amplo e específico vocabulário científico, bem como integra conteúdos abstratos que podem ser distantes à realidade imediata do educando, apoiando, frequentemente, à falta de interesse do aluno à esfera científica (CALIL, 2013). Apesar da ludicidade ter sido assunto abordado frequentemente no cenário nacional, esta limita-se à educação infantil, o que justifica a necessidade de ampliação do olhar para as possibilidades de aprendizagem por meio de estratégias lúdicas em diferentes níveis escolares. Nesta perspectiva, o presente estudo visa propor ações didático-pedagógicas no contexto do Ensino Médio, visando ressaltar a importância de uma aprendizagem significativa por meio da vivência e experiência apoiadas nas atividades lúdicas e apontar a necessidade do licenciado em explorar a gama de métodos e materiais didáticos que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem em Biologia.

MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa em questão tem cunho exploratório e descritivo, com atividades propostas na área de Biologia, partindo de procedimentos experimentais e lúdicos com jovens do ensino médio. O projeto está sendo desenvolvido ao longo de 2017, com a realização da pesquisa de campo em uma escola pública, localizada em Botucatu- SP, tendo como sujeitos os alunos do 1º ano do Ensino Médio.

Após o levantamento bibliográfico sobre o tema, será realizada, iniciando-se no mês de agosto, a pesquisa de campo com a realização de atividades de observação e intervenção. Na intervenção, serão desenvolvidas experiências de aprendizagem abordando a respeito das “Doenças Parasitológicas e suas implicações à saúde” cuja relevância expressa-se além da disseminação de conhecimento, mas também visa proporcionar concepções de cuidados à saúde individual e pública. O tema será desenvolvido apoiado em estratégias pedagógicas que envolvam as múltiplas dimensões do conhecimento, tais como: expressões corporais, estéticas, lúdicas e sociais.

As atividades se iniciarão por meio de debates em sala, seguidas de aplicação de questionário, para levantamento dos conhecimentos prévios a respeito do tema, bem como para compreender a relação dos alunos com os recursos de caráter lúdico no ensino escolar. Dentre as atividades pedagógicas propostas ao longo aulas, ressaltam-se: imagens e vídeos educativos; jogos coletivos e dinâmicos como utilização do celular para fins pedagógicos (Pokemón) e tabuleiro humano (perguntas e respostas); linguagens musical e plástica (paródias, teatro, pinturas), entre outras que surgirão segundo as necessidades e demandas dos alunos. Desta forma, pretende-se conferir ao aluno o lugar de protagonista na construção do seu conhecimento por meio de estratégias lúdicas e integralmente participativas, com o uso de recursos alternativos que estimulem a criatividade, a produção coletiva e a interação entre os participantes. Os dados obtidos serão analisados qualitativamente, levando em consideração o levantamento bibliográfico, tendo como fonte de dados os registros decorrentes das observações, das atividades desenvolvidas, além de registros fotográficos das atividades didáticas e da avaliação diagnóstica, que será aplicada no início e no término da intervenção. A partir da análise dos resultados será feita uma análise para verificar o progresso na aprendizagem em relação aos temas abordados e o envolvimento dos alunos ao longo do desenvolvimento do projeto.

RESULTADOS ESPERADOS E DISCUSSÃO

As práticas lúdicas impõem-se como estratégias eficientes e significativas para os diversos campos de ensino, abrangendo desde as Ciências exatas às naturais, além de contemplarem os diferentes níveis da Educação Básica (SANTOS & GUIMARÃES, 2010).

Para além de abordar um conteúdo relevante à saúde pública cuja dificuldades ainda são acentuadas pelos alunos do Ensino Médio (LACERDA et al., 2013), o professor, na postura de mediador do conhecimento, necessita buscar metodologias diferenciadas que auxiliem os alunos, sujeitos do processo educacional, em estreitar suas relações com o conhecimento e aprendizagem (BORGES, 2012), desenvolvendo atividades práticas e lúdicas com os jovens em prol de garantir experiências e aprendizagens significativas. Dessa forma, a aprendizagem torna-se mais significativa e prazerosa, e a escola, por sua vez, passa a ser percebida como um ambiente de bem-estar e de possibilidades para ampliação do universo cultural de todos os alunos, a despeito das diferenças e dos desafios presentes neste contexto, configurando-se, assim, como uma escola significativa.

Com a finalização do projeto, espera-se ressaltar a importância do ensino da Biologia e da apropriação dos conhecimentos científicos como fatores fundamentais para formação integral do indivíduo, além de explicitar a necessidade do professor em propiciar conhecimento contextualizado e relacionado ao cotidiano dos mesmos ao elaborar metodologias alternativas contribuintes no processo de ensino e de aprendizagem. No âmbito das metodologias espera-se propor formas diferenciadas de abordar temas pertinente à Biologia, uma vez que as atividades pedagógicas podem ser replanejadas, sendo estas desenvolvidas de maneira prática, por meio de atividades lúdicas e didáticas que garantam a participação direta e ativa do educando ao ampliar seu interesse em aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no levantamento bibliográfico, constata-se a importância de utilizar as múltiplas linguagens no âmbito educacional em diferentes níveis de ensino, bem como a relevância de apoiar e integrar conteúdos científicos, por vezes abstratos aos alunos, às práticas de caráter lúdico.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha orientadora pela confiança e ao PIVCT por validar este projeto de pesquisa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 26 maio 2017.

BORGES, G.L.A. Material Didático no Ensino de Ciências. In: CONTEÚDOS E DIDÁTICA DE CIÊNCIAS E SAÚDE, 2012. Disponível em: <<http://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/47362>>. Acesso em: 09 agosto 2017.

CALIL, P. Metodologia do ensino de Biologia e Química: o Professor-Pesquisador no Ensino de Ciências. 1º ed. Curitiba: InterSaberes, 2013. 192 p.

LACERDA, P.M. et al. Parasitologia humana: contribuindo para o aprendizado das helmintíases e protozooses mais comuns do Município de João Pessoa-PB. In: XIV ENCONTRO DE EXTENSÃO. 2013. Disponível em: <<http://www.prac.ufpb.br/enex/XVENID/PIBID/pibid.php?valor=PIBID>>. Acesso em: 09 agosto 2017.

SANTOS, A.B.; GUIMARÃES, C.R.P. A utilização de jogos como recurso didático no ensino de zoologia. Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias, v. 5, n. 2, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S185066662010000200006>. Acesso em 05 junho 2017.

VILLELA, F.C.B.; ARCHANGELO, A. Livro I: fundamentos da escola significativa. 2º Ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013. 140 p.