



ALFABETIZAÇÃO BIOLÓGICA BÁSICA: O PIBID DESENVOLVENDO O LÚDICO NO ENSINO MÉDIO COMO METODOLOGIA FACILITADORA DA APRENDIZAGEM

Jacilda Macêdo de O. M. Costa (E.E.E.F.M.J.R.O.): jacildamacedo@gmail.com

Michelle Gomes Santos (UFCG): profamichellepibidbio@gmail.com

Luan Medeiros Santos (UFCG): l.u.a.n152hotmail.com

Mikaelly Fernanda de Medeiros (UFCG): mickaelly-js@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Investigar as dificuldades que são enfrentadas no desenvolvimento das aulas de Biologia, especialmente com os termos biológicos, os quais são muitas vezes considerados como difíceis pelos alunos, converge para a importância de trabalhar a alfabetização biológica (CACHAPUZ et al., 2005).

Por definição, a Biologia é uma ciência natural que estuda a origem e as características dos seres vivos e suas interações com o ambiente. Sua designação é uma terminologia formada pelos termos gregos “*bios*” (vida) e “*logos*” (estudo). Sendo então o estudo da vida, destaca-se que a vida envolve muitos fatores, relações e entendimentos. Trata-se de uma componente curricular cuja linguagem é composta por termos de origem grega e latina, o que provavelmente impede sua aprendizagem imediata.

Para Mayr (1988, 2008) na história da Biologia, as definições formuladas comprovaram-se como sendo de difícil compreensão, razão pela qual grande número de definições foram repetidamente modificadas. Na maioria das vezes, observa-se um ensino de Biologia distante do aluno, com informações que não

facilitam a formação de conhecimentos para sua aplicação no seu cotidiano e formação para a vida e o mercado de trabalho.

Percebe-se que os alunos não compreendem termos básicos, e a maneira pela qual prefixos e sufixos são utilizados na linguagem biológica, o que não favorece um entendimento e uma relação com sua aplicabilidade.

O objetivo deste trabalho foi descrever o processo inicial da alfabetização biológica básica dos educandos a partir da ação docente, através do desenvolvimento de metodologias lúdicas. Pretende-se que essa aprendizagem possibilite entendimentos e sua contextualização de forma mais interessante, fácil e significativa.

METODOLOGIA

A ideia de desenvolver o presente trabalho partiu da provocação da equipe do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), Subprojeto Biologia - Centro de Educação e Saúde (CES) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), onde a supervisora (há vinte e quatro anos de carreira docente e pertencente ao quadro permanente da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio José Rolderick de Oliveira - EEEFMJRO, cidade de Nova Floresta - PB) socializou com os bolsistas suas experiências e dificuldades durante as aulas.

Numa abordagem exploratória e de caráter descritivo (GIL, 2010), procedeu-se ao planejamento e aplicação questionários semiestruturados com cinco professores de Biologia (junho de 2014). Após a análise das respostas (CRESPO, 2002) e algumas discussões, a equipe planejou a confecção de materiais lúdicos e sua aplicação de dinâmicas (quadro 1) com alunos do ensino médio, procedendo-se à ação didática assessorando a docente supervisora.

Quadro 1. Descrição das atividades aplicadas nas turmas de ensino médio da E.E.E.F.M. José Rolderik de Oliveira, Nova Floresta – PB, 2014.

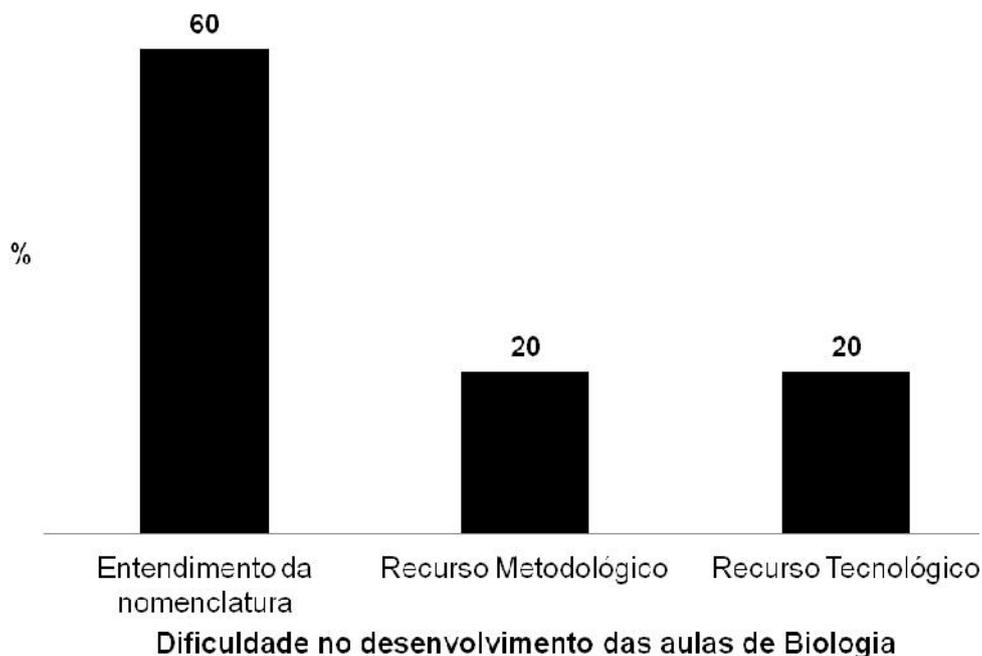
	Atividade	Descrição
1	Passa ou repassa	Foi trabalhado vocabulário com termos básicos da Biologia a partir de conhecimentos prévios dos alunos. A turma

		foi dividida em duas equipes A e B, e através de sorteios a equipe que conseguiu através de par ou ímpar iniciar a brincadeira deveria responder o significado da palavra que estava no envelope. Bolsistas do PIBID validavam ou passavam para a outra equipe, ou repassavam para a equipe inicial e complementavam de forma adequada o significado do vocábulo de forma correta.
2	Caixinha de surpresa	Mediante sorteio um bolsista levava uma caixinha até o aluno para retirar um papel que continha uma palavra para o mesmo completar com o significado. Outro bolsista, de acordo com a resposta do aluno, validava ou completava escrevendo no quadro o significado e fazendo relação com a Biologia na sua vivência.
3	Jogo da memória	Bolsistas trabalhavam os significados de prefixos e sufixos listados num cartaz, depois distribuía o jogo com as equipes que tentavam descobrir os pares que completavam a palavra e o seu significado, depois faziam a relação da palavra com conteúdos da Biologia e o seu cotidiano.
4	Cartas histológicas	Bolsistas trabalharam o conteúdo de histologia, depois montaram a tabela com o resumo sobre os tipos de tecidos, órgãos e funções. Confeccionaram cartas e alunos formaram equipes para jogar, ganhando quem formar a tríade por primeiro.
5	Roda a roda biológico	Bolsistas dividiram os alunos em equipes e pediram um representante para girar a roda, que traz orientações sobre as perguntas que seriam respondidas pela equipe. A cada resposta os bolsistas faziam relação do significado com o cotidiano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Constatamos, após consolidação dos questionários aplicados com os professores, que 80% sentem alguma dificuldade para desenvolver suas aulas de Biologia, sendo que o principal motivo foi o entendimento da nomenclatura biológica (figura 1).

Figura 1- Principal dificuldade encontrada pelos docentes (n=5) no desenvolvimento das aulas de Biologia, E.E.E.F.M. José Rolderick de Oliveira, Nova Floresta – PB, 2014.



Fonte: Dados da pesquisa, 2014.

Os procedimentos adotados pela escola, o currículo que ela elaborou, o professor como mediador no processo da aprendizagem desses conteúdos, quando estão integrados, são primordiais para que os alunos realizem essas aprendizagens (PERRENOUD, 2000), além do investimento na variabilidade da modalidade didática empregada, buscando não impor uma rotina metodológica aos alunos (KRASILCHIK, 2008).

Após serem trabalhadas as metodologias diversificadas – o lúdico em sala de aula - os professores foram unânimes quando indagados ao afirmarem que as aulas tornaram-se mais participativas. Desta forma, dentre as muitas formas de educar e transformar o processo ensino aprendizagem a Educação Lúdica (Lúdico, do latim Ludus, que dizer jogo) representa uma estratégia didática muito importante e acreditamos ser, corroborando com a abordagem de Miranda (2001). O importante é que a ludicidade, vista até então como alguma coisa sem muita importância no processo de desenvolvimento humano, hoje é estudada como algo importante no processo educacional (SANTOS, 2000; CAMPOS, BORTOLOTO, FELÍCIO, 2002).

CONCLUSÃO

O trabalho desenvolvido contribuiu de forma positiva para o entendimento dos professores quanto à necessidade de desenvolvimento do lúdico como metodologia facilitadora da aprendizagem, uma vez que a metodologia deve partir da mais simples para a mais complexa, bem como o estímulo para o desenvolvimento do pensamento reflexivo e a capacidade de relacionar objetos a fatos, fazendo associações entre a aprendizagem e sua realidade cotidiana, onde o biológico sempre está presente. Consolidamos assim os jogos didáticos na abordagem metodológica da E.E.E.F.M. José Rolderick de Oliveira.

REFERÊNCIAS

- CACHAPUZ, António; GIL-PEREZ, Daniel; CARVALHO, Anna Maria Pessoa de; PRAIA, João; VILCHES, Amparo (orgs.). **A Necessária Renovação do Ensino das Ciências**. São Paulo: Cortez, 2005.
- CAMPOS, Luciana Maria Lunardi; BORTOLOTO, T.M.; FELÍCIO, A.K.C.. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. São Paulo: Instituto de Biociências (*campus* de Botucatu), 2002.
- CRESPO, Antônio Arnot. **Estatística Fácil**. 17ª ed. São Paulo: Saraiva, 2002.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2010.
- KRASILCHIK, Myriam. **Prática de Ensino de Biologia**. 4ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.
- MAYR, Ernst. **Desenvolvimento do Pensamento Biológico: Diversidade, Evolução e Herança**. Brasília (DF): Editora Universidade de Brasília, 1988.
- _____. **Isto é Biologia** – a ciência do mundo vivo. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender**. *Ciência Hoje*, São Paulo, v.28, p.64-66, jan. 2001.
- PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca, a criança, o adulto e o lúdico**. 6ª ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2008.