

## UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA ENSINO DE BIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO

Victor Coelho dos Santos<sup>1</sup>

Francisco Yarley Gomes Vital de Araujo<sup>2</sup>

### INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos são importantes ferramentas para a compreensão e fixação do conteúdo abordado em sala de aula, além de incentivar os discentes a trabalhar em equipe e a pensar em conjunto. Este tipo de metodologia torna a aula mais proveitosa e atrativa pois, os discentes mostram-se mais interessados a interagir e desenvolver novas habilidades como por exemplo trabalho em grupo. Desta forma, cabe ao professor e a escola encontrar meios para tornar a aula mais atrativa e menos monótona e, isto é visto como um dos maiores desafios que o professor enfrenta em seu cotidiano de trabalho, pois é difícil encontrar tempo para realizar aulas mais dinâmicas, que ajudem os alunos a compreenderem os conteúdos abordados. Compreendendo que os conceitos, processos e teorias utilizados nas aulas de ciências são vastos e, muitas vezes de difícil compreensão. Os professores devem apropriar-se de estratégias que facilitem a compreensão dos alunos, como a utilização de associações entre teoria e fatos cotidianos. Além disso, os professores encontram dificuldades na escolha e aplicação de metodologias práticas e inovadoras, e isso é reflexo não somente do desinteresse dos alunos, mas também da formação falha dos docentes, e falta de estrutura das escolas da rede pública, o que dificulta o processo de ensino.

Sabemos que uma aula mais dinâmica e elaborada requer também mais trabalho por parte do professor; por outro lado, o retorno pode ser bastante significativo, de qualidade e gratificante quando o docente se dispõe a criar novas maneiras de ensinar, deixando de lado a “mesmice” das aulas rotineiras. (FIALHO, 2008, pag. 01).

Com isso nota-se a importância de estratégias que facilitem o entendimento por parte dos discentes. Um exemplo destas práticas é o uso de jogos didáticos. Esta metodologia foi

---

<sup>1</sup>Graduando do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA  
[svictor458@gmail.com](mailto:svictor458@gmail.com)

<sup>2</sup>Graduando do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA  
[yarleygomes@gmail.com](mailto:yarleygomes@gmail.com)

criada para auxiliar no processo de ensino aprendizagem nas aulas de Zoologia na Escola de Ensino Médio Doutor João Ribeiro Ramos na cidade de Sobral – CE.

O objetivo do jogo é inovar e promover a interação entre a turma, bem como auxiliar os alunos a assimilar o conteúdo de zoologia apresentado durante as aulas.

## **METODOLOGIA**

O jogo foi desenvolvido por bolsistas do *Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID)* - subprojeto Biologia em uma intervenção nas turmas A e B de segundo ano da escola referida. Para realização do jogo foi elaborada uma série de questões sobre zoologia, posteriormente foram colocadas no interior de balões, logo depois foram distribuídos entre as seis equipes de seis alunos que foram formadas em sala. O jogo foi realizado em três etapas, a primeira foi a divisão da turma, segunda a distribuição de balões e a terceira etapa era estourar o balão e responder a pergunta (objetiva e subjetiva) contida em seu interior.

As turmas A e B foram devidamente divididas e tiraram na sorte quem começaria o jogo e como seguiria a sua sequência. Com início jogo as equipes escolheram os balões que a equipe adversária deveria estourar, e em seguida responderam as perguntas que ali havia dentro do balão estourado. Conforme seus acertos, computavam pontos no qual ia de acordo com a pergunta que estria dentro do balão, as pontuações contidas nas perguntas variavam de 10 a 50 pontos de acordo com o grau de dificuldade da pergunta. A pontuação só era computada caso a equipe acertasse a pergunta em questão.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Foi observado que o desempenho da turma B foi significativo, os alunos participaram com mais entusiasmo, fazendo com o que o jogo fluísse de maneira correta e dinâmica, fazendo assim que o processo de ensino aprendizagem fosse efetivado. No início do jogo os alunos da turma B já mostraram ter um conhecimento prévio acerca do assunto, isso foi notado devido aos acertos das primeiras perguntas. Notou-se também que as equipes eram organizadas e cada um tentava contribuir para a formulação das respostas e acertos nas opções de múltipla escolha. Na turma A, notou-se que os alunos estavam mais dispersos e não mostraram muito interesse em participar da atividade realizada, e em sua participação mostrou um número menor de acertos das perguntas quando comparado com a turma B, a mostrou pouco interesse no assunto abordado, foi observado também a falta de organização da equipe

para formulação de respostas e opções erradas. Nesse caso o rendimento na turma não foi tão satisfatório, isso pode ser por vários fatores.

Logo, percebe-se que toda prática pedagógica, por mais inovadora que seja, nem sempre vai trazer resultados positivos em todas as turmas, pois o professor deve conhecer a realidade de seus alunos e traçar métodos e estratégias que adequem o jogo para o contexto da sala de aula que os mesmos estão inseridos.

Desta forma podemos ver que o lúdico auxilia o professor no processo ensino aprendizagem pois faz o aluno se envolver na aula o que pode fixar o conteúdo abordado na intervenção beneficiando assim as duas partes em questão.

As metodologias ou práticas pedagógicas lúdicas vêm sendo sempre consideradas e apontadas como as mais adequadas. Essas práticas são sempre buscadas na perspectiva de subsidiar um ensino de Ciências e Biologia mais divertido e eficiente (SANTOS, 2017). Isso se reflete nos resultados das avaliações dos alunos, e um interesse maior pelo assunto abordado quando o ensino é estratégico e prazeroso, promovendo resultados satisfatórios.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As aulas expositivas tradicionais são essências e uma ferramenta de aprendizagem, contanto existem outros métodos mais eficazes são necessários e estão cada vez mais presentes no âmbito escolar.

Nota-se, desta forma, que associar o lúdico à teoria é uma das formas mais eficazes de obter bons resultados, pois desperta o interesse dos alunos e, como consequência, o aprendizado. Desta forma o professor contorna um de seus maiores desafios que é tornar a aula menos monótona e mais prazerosa. Portanto, é possível constatar que jogos são importantes para que ocorra uma aprendizagem mais eficaz, pois além de mostrar que aprender pode ser divertido promove a interação da classe, permitindo que os alunos trabalhem em conjunto.

## **REFERÊNCIAS**

SANTOS BARDINI, V. S *et al.* **Práticas pedagógicas no ensino de histologia: estratégias para incentivar o aluno na consolidação dos conhecimentos.** Revista Brasileira de Ensino Superior, v. 2, n. 4, p. 15-21, 2017.

SANTOS, W. H. L. *et al.* **A ideia do lúdico como opção metodológica no ensino de ciências e biologia: o que dizem os TCC dos egressos do curso de ciências biológicas licenciatura da Universidade federal do Rio Grande do Sul?** Pesquisa em Foco, v. 21, n. 2, 2017.

FIALHO, N. N. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino.** In: Congresso nacional de educação. 2008. p. 12298-12306.