

BIOLOGIA EM CENA – A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO EM AULAS DE BIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO

Ismenia Soares dos Santos¹
José Filho dos Santos (*in memoriam*)²

RESUMO

O ensino de Biologia, por apresentar conteúdos considerados de difícil compreensão, quando restrito ao uso do livro didático não costuma despertar o entusiasmo e a curiosidade dos estudantes, que por sua vez, passam a rotular as aulas de Biologia como enfadonhas e cansativas. Nesse sentido, o lúdico surge como um divisor de águas, possibilitando a fixação de conceitos e símbolos, além de promover a interação e socialização da turma. O estudo teve abordagem quali-quantitativa, consistindo em levantamento bibliográfico e estudo em campo. O trabalho foi realizado no período de janeiro a agosto de 2022, com 72 alunos de turmas da terceira série do Ensino Médio em uma escola pública estadual no município de Buriti, Maranhão. Para a coleta de dados foram realizadas quatro atividades lúdicas referentes aos conteúdos de Genética e Sistema ABO e, a aplicação de um questionário semiestruturado com questões para a avaliação das atividades lúdicas realizadas no I Semestre. O lúdico como estratégia de ensino, associado às aulas ditas tradicionais, foi apontado pela maioria como o mais adequado ao processo de aprendizagem por possibilitar novas experiências e promover interação entre os colegas. Dos 72 entrevistados, quando questionados sobre as atividades individuais, 90% indicaram que as atividades contribuíram para exercitar a memória e o raciocínio, possibilitando a fixação do conteúdo e promovendo a interação com os colegas e, 10% consideram que os jogos foram utilizados apenas como diversão e não despertar interesse. As atividades em equipe foram mais aceitas na sala de aula, representando 91% dos que consideram a ludicidade como ferramenta na ampliação de aprendizagem e experiência. Concluiu-se que o lúdico como estratégia de ensino foi eficaz no desenvolvimento de aprendizagens significativas no ensino de Biologia.

Palavras-chave: Ensino de biologia, Ludicidade, Pensamento científico, Protagonismo juvenil.

¹ Graduada pelo Curso de Ciência Licenciatura da Universidade Estadual - MA, isbiosoares@gmail.com.