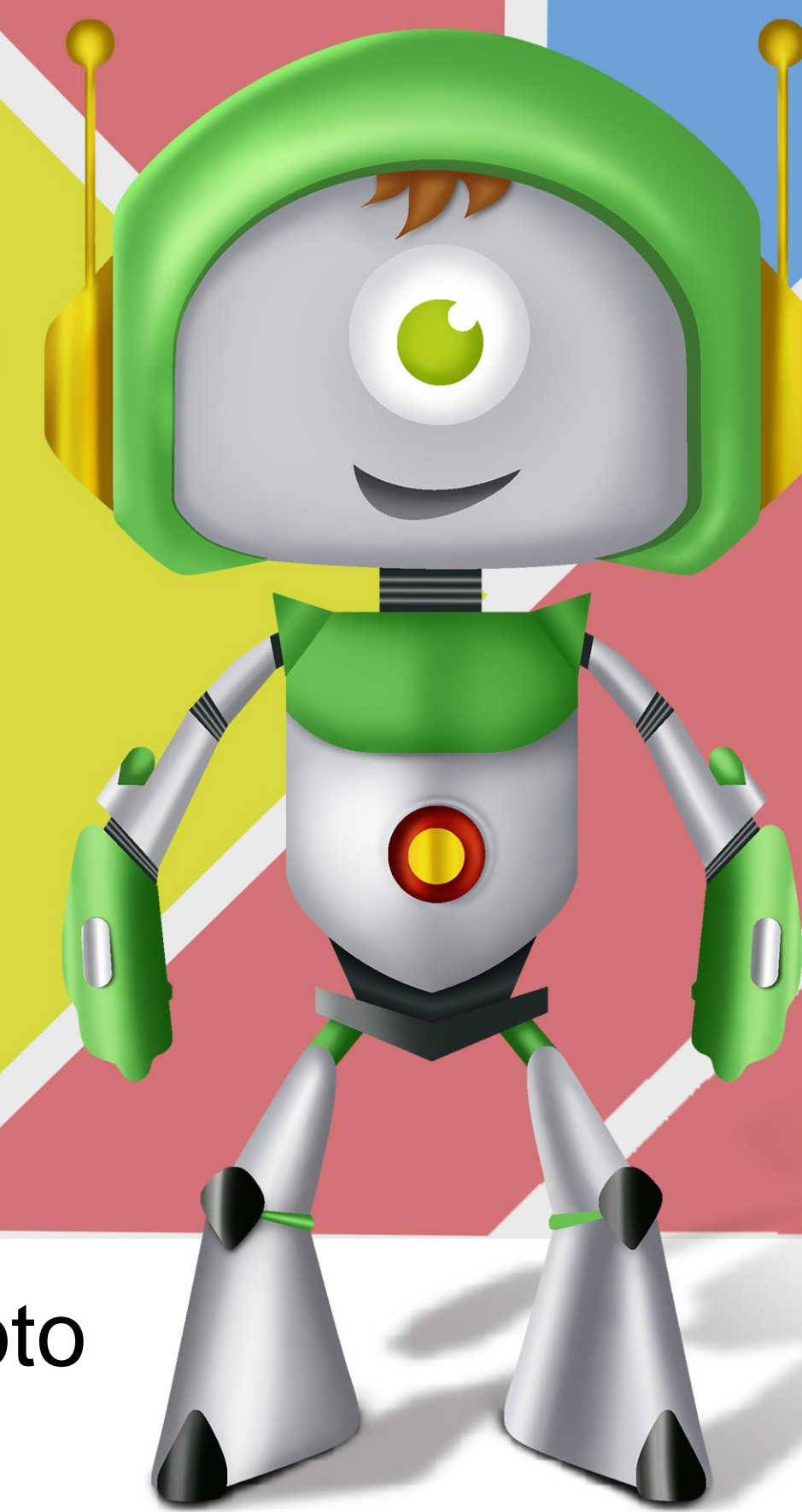


O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA

Elandia Oliveira de Lima e Dacyleni Lacy de Souza

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre – IFAC

VIVER
CIÊNCIA
CIÊNCIA UNINDO SABERES



Elisabet Alfonso Peixoto

RESUMO

Apesar das inúmeras ferramentas que possam ser utilizadas pelo professor em sua prática docente, o processo ensino-aprendizagem ainda é um enorme desafio, principalmente a motivação de seus alunos. A apatia em sala de aula pode estar relacionada a metodologias repetitivas, que não estimulam a curiosidade e tão pouco despertam o interesse da classe. Os jogos educativos, por envolverem a ludicidade, são ferramentas que podem auxiliar nesse processo, conduzindo o estudante na construção de seu conhecimento, na socialização dos saberes e interação com os colegas, oportunizando aprendizagens significativas.

JUSTIFICATIVA

Para Krasilchik; Marandino et al (2005), o conteúdo e metodologia estão intimamente relacionados, tanto para o ensino quanto para a aprendizagem. O lúdico como método de ensino e aprendizagem pode ser uma prática simples e necessária, pois permite ao professor apresentar o conteúdo de uma forma nova, que gera descontração e chama a atenção dos alunos, despertando o interesse em aprender e gerando uma competição saudável.

OBJETIVOS

Verificar a eficácia de uma atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem de Biologia.

METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido em uma escola pública de Rio Branco-AC, em 3 turmas do ensino médio, totalizando 100 participantes. Elaborou-se um questionário com 10 questões objetivas, com 5 alternativas cada, sobre o tema classificação dos seres vivos (Taxonomia). Para quantificarmos a eficácia da metodologia, o questionário foi aplicado antes e após o jogo. Buscamos um modelo de jogo que permitisse o envolvimento de todos os alunos. Optamos por desenvolver um jogo de tabuleiro com quatro entradas, permitindo a interação entre quatro equipes, simultaneamente. Para construí-lo e efetivá-lo precisamos: papel madeira (1,0 m), cartolina, papel cartão, cola, tesoura, giz de cera, lápis de cor, imagens impressas, 1 dado, 4 piões.

RESULTADOS E CONCLUSÕES

A metodologia utilizada foi satisfatória, uma vez que a porcentagem de erros, após a aplicação da atividade lúdica, foi reduzida em mais da metade, conforme podemos verificar nas tabelas 1 e 2.

Tabela 1. Demonstração dos resultados obtidos antes e após a aplicação da atividade lúdica.

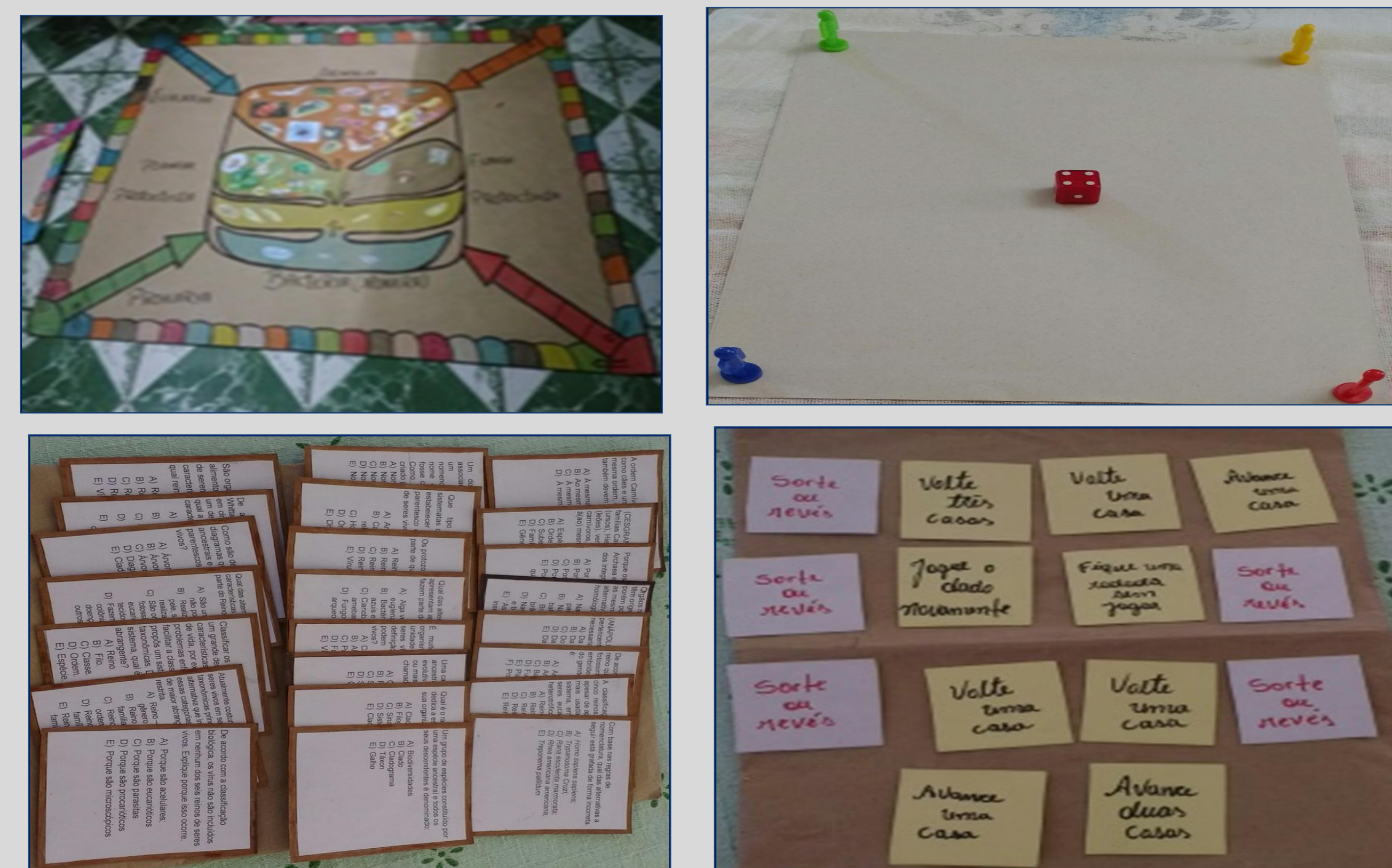
Resultados	Acertos (%)	Erros (%)
Antes do jogo	65,1	34,9
Após o jogo	85,8	14,2

Tabela 2. Questões com os resultados mais discrepantes obtidos antes e após a aplicação da atividade lúdica.

Questões	Acertos antes (%)	Acertos após (%)
04	55	93
09	48	83
02	58	92
01	68	97

Fonte: Dados da pesquisa

Figura 1 – Visão geral do jogo em sequência horizontal: tabuleiro, piões e dado, cartas perguntas, cartas de sorte ou revés.



Fonte: Dados da pesquisa

REFERÊNCIAS

KRASILCHIK, M. **Práticas de Ensino de Biologia**. 4ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.

MARANDINO, M. et al. **Ensino de Biologia: conhecimentos e valores em disputa**. Niterói: Eduff, 2005.

AGRADECIMENTOS

Aos alunos, professor e gestor da escola.