



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS CERRO LARGO
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

KARINE BORDIN DE OLIVEIRA

ESTRATÉGIAS LUDICAS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS/BIOLOGIA:
RETRATOS DO V ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA (ENEBIO)

CERRO LARGO

2017

KARINE BORDIN DE OLIVEIRA

**ESTRATÉGIAS LUDICAS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS/BIOLOGIA:
RETRATOS DO V ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA (ENEBIO)**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado como requisito para obtenção de grau em Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal da Fronteira Sul.

Orientadora: Dr. Sandra Vidal Nogueira

Cerro Largo - RS

2017

PROGRAD/DBIB - Divisão de Bibliotecas

OLIVEIRA, KARINE BORDIN DE
ESTRATÉGIAS LUDICAS PARA O ENSINO DE
CIÊNCIAS/BIOLOGIA: RETRATOS DO V ENCONTRO NACIONAL DE
ENSINO DE BIOLOGIA (ENEBIO)/ KARINE BORDIN DE OLIVEIRA.
-- 2017.
20 f.

Orientador: Sandra Vidal Nogueira.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de Curso de
Licenciatura em Ciências Biológicas , Cerro Largo, RS,
2017.

1. Lucidade. Ensino. Educação. I. Nogueira, Sandra
Vidal, orient. II. Universidade Federal da Fronteira
Sul. III. Título.

Elaborada pelo sistema de Geração Automática de Ficha de Identificação da Obra pela UFFS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

KARINE BORDIN DE OLIVEIRA

**ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS/BIOLOGIA:
RETRATOS DO V ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA
(ENEBIO)**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado como requisito para obtenção do grau de Licenciando em Ciências Biológicas da Universidade Federal da Fronteira Sul.

Orientadora: Prof.^a Dr. Sandra Vidal Nogueira

Este trabalho de conclusão de curso foi defendido e aprovado pela banca em:

08 / 12 / 14

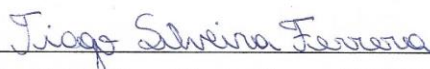
BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dr. Sandra Vidal Nogueira-UFFS



Prof.^a Ms. Paula Vanessa Bervian-UFFS



Prof.^o Dr. Tiago Silveira Ferrera-UNICRUZ

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a Deus por ter me dado saúde, inteligência, para superar as dificuldades encontradas, e conseguir chegar até aqui;

Aos meus pais que durante toda graduação não mediram esforços, para que eu conseguisse realizar meu sonho. Aos meus avós, tios, primos, que também tiveram papel fundamental, sempre me aconselhando e me ajudando quando preciso;

Aos meus amigos, que sempre estiveram ao meu lado, me incentivando, me dando apoio;

Agradeço a minha orientadora Prof.^a Dr. Sandra Vidal Nogueira, pela paciência, dedicação, amizade e ensinamentos, os quais me possibilitaram que eu realizasse este trabalho.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem por objetivo analisar as estratégias lúdicas utilizadas no ensino de Ciências e Biologia. Com isso busca a resposta da seguinte pergunta: quais são as estratégias lúdicas utilizadas no ensino de Ciências/Biologia e como elas são abordadas no *V Encontro Nacional de Ensino de Biologia (ENEBIO)*, no ano 2014? Ele está dividido em três capítulos, no capítulo 1: *HISTÓRIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO*, assim procurando mostrar o contexto histórico da ludicidade. No Capítulo 2: *O LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA*, abordando como o lúdico possui importância, no processo ensino aprendizagem do aluno em sala de aula. Já o capítulo 3: *ESTRATÉGIAS LÚDICAS UTILIZADAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA*, metodologias, resultado e discussão, por meio de uma metodologia qualitativa, de caráter descritivo e documental (bibliográfico), dando ênfase nas análises dos processos de ensino/aprendizado envolvidos em atividades lúdicas.

Palavras chave: Ludicidade. Ensino. Educação.

ABSTRACT

The following Completion of Course Work (CCW) aims to analyze the recreational strategies utilized on Sciences and Biology education. Thereunto it is search the answer to the question: What are the recreational strategies utilized for the teaching of Science/Biology and how they are approach on the V Nacional Meeting of Biology Education (ENEBIO), on the year of 2014? The study is divided on three chapters, on 1st Chapter: LUDIC HISTORY IN EDUCATION, aiming to present the historical context of recreation. On 2nd Chapter: THE RECREATION ON CLASSROOM CONTEXT, approaching the importance of recreation, on the apprenticeship process of students on the classroom, and at the instructor formation. Thus, on the 3rd Chapter: RECREATIONAL STRATEGIES UTILIZED ON SCIENCES AND BIOLOGY TEACHING, methodologies, results and discussion, were conducted through a qualitative methodology, of descriptive and documental (bibliographic) character focusing on process analysis of teaching/apprenticeship evolved on recreational activities:

Keywords: Recreational. Teaching. Education.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	08
2	CAPÍTULO 1- HISTÓRIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO	09
2.1	O LÚDICO NO BRASIL	09
3	CAPÍTULO 2- O LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA	10.1 O LÚDICO
3.2	O LÚDICO NAS AULAS DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA	12
4	CAPÍTULO 3- ESTRATÉGIAS LÚDICAS UTILIZADAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA	14
5	METODOLOGIA, RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	15
5.1	O ENEBIO COMO ESCOLHA DE ESTUDO	16
5.2	ESTRATÉGIAS UTILIZADAS.....	16
5.3	VANTAGENS E DESVANTAGENS DAS ESTRATÉGIAS LÚDICAS	17
6	CONCLUSÃO	19
	REFERÊNCIAS	20

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias no século XXI, surgem cada vez mais novidades para prender a atenção dos alunos e assim o professor deve estar sempre criando novas formas de aprendizado. O lúdico faz com que a relação professor e aluno melhore, com isso também gera uma motivação no aluno que não demonstra interesse pelas atividades propostas em sala de aula e no âmbito escolar, assim contribuindo para a melhoria dos resultados dos alunos.

O presente trabalho de conclusão de curso (TCC), aborda as vantagens e desvantagens, as dificuldades encontradas, e quais estratégias são usadas pelos professores nas atividades lúdicas realizadas no ensino de Ciências/Biologia, tendo como fonte básica de consulta os trabalhos apresentados no V Encontro Nacional de Ensino de Biologia (ENE BIO), no ano de 2014.

Este trabalho se justifica pela importância, que as estratégias lúdicas são abordadas no ensino de ensino, uma vez que o lúdico possibilita o aluno compreender melhor o conteúdo abordado de forma prazerosa, assim despertando a criatividade, curiosidade, e o interesse de forma investigativa. Com isso, tem como objetivo a resposta do seguinte questionamento: Quais são as estratégias lúdicas utilizadas no ensino de Ciências/Biologia e como elas são abordadas no *V Encontro Nacional de Ensino de Biologia* (ENE BIO), no ano 2014?

A ludicidade tem sido utilizada como recurso pedagógico, a inúmeras razões pelas quais os professores têm utilizado o lúdico no processo de ensino/aprendizado, é na infância/adolescência que o aluno está em fase de transição, vivenciando um mundo imaginário, cheio de descobertas, tendo a escola como principal mediadora nesse processo.

O trabalho foi organizado em três capítulos: No capítulo 1: *HISTÓRIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO*, assim procurando mostrar o contexto histórico da ludicidade. No Capítulo 2: *O LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA*, abordando como o lúdico possui importância, no processo ensino aprendizagem do aluno em sala de aula. O capítulo 3: *ESTRATÉGIAS LÚDICAS UTILIZADAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA*, metodologias, resultado e discussão, por meio de uma metodologia qualitativa, de caráter descritivo e documental (bibliográfico), dando ênfase nas análises dos processos de ensino e aprendizado envolvidos em atividades lúdicas.

2 CAPÍTULO 1- HISTÓRIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

O termo lúdico deriva do latim *ludus* e está relacionado às brincadeiras, jogos de regras, recreação, teatro e as competições, atividades que proporcionam o entretenimento o qual proporciona prazer e tem como objetivo divertir as pessoas envolvidas. Conforme Cardoso (2008):

Podemos perceber essa indiferenciação pelos seguintes significados encontrados no dicionário Dicionário Houaiss: Jogo - agitação, aposta, artifício, oscilação, brincadeira, combate, diversão, inconstância, partida e competição; Brincadeira - diversão, divertimento, recrear, recreação, jogo, singular: brinquedo; Brinquedo - brincadeira, brinquete, diversão; boneco (p. 59).

Segundo Huizinga (1971, p. 5), o lúdico é mais antigo do que a própria cultura e com isso não está somente presente na espécie humana, mas também está em várias outras espécies de animais.

De acordo com Manson (2002), tanto gregos como latinos elaboraram as primeiras reflexões acerca do lugar em que o brinquedo ocupava na vida das crianças. As brincadeiras são passadas historicamente, de geração a geração. Mesmo na antiguidade em relação ao mundo atual de hoje, a brincadeira proporciona à criança uma construção histórica do ser.

2.1 O LÚDICO NO BRASIL

Os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje, em nosso País. Ao longo de muitos anos no Brasil, acabou ocorrendo uma mistura de raças de povos e raças diferentes, e cada um com suas culturas, educação e crenças, com isso enriquecendo nossa herança tanto educacional como cultural (Sant'Anna ; Nascimento, 2011).

A atividade lúdica nem sempre foi valorizada ou vista como um instrumento que faz parte da aprendizagem e do desenvolvimento da criança, apenas com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças. Através da brincadeira a criança tem possibilidade de transformar o desconhecido em conhecido, tornando-se capaz de alterar o mundo em sua volta, as crianças são capazes de aprender brincando, porque nesses momentos as crianças levantam questões, discutem inventam, criam e transformam, revelando-se, nesse brincar, o teórico e o historiador que são característica de todo ser humano (TEIXEIRA, 2010, p. 34).

Como muitos dos povos que foram chegando em nosso país, possui jogos, brincadeiras, próprias de cada povo, eles mesmo construía seus brinquedos, fazendo assim que a criança interaja. Essa diversidade de cultura e costumes, deve-se explorada pelos professores em sala de aula, auxiliando assim na sua didática diante os alunos.

3- CAPÍTULO 2- O LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA

Em sala de aula, o professor para tornar as aulas mais significativas, o lúdico possui uma grande importância, pois o professor além de ensinar, aprende o que o seu aluno construiu até o momento, condição necessária para as próximas aprendizagens (ROLOFF, 2010).

O professor em sala de aula é o principal mediador do conhecimento aos alunos, daí a importância do lúdico no como meio pedagógico. O lúdico deve ser usado de várias formas, individuais ou em grupo, sempre buscando a motivação dos alunos. Diante isso Teixeira (2010) afirma:

O professor deve ajudar seus alunos a interagirem na atividade lúdica, incentivando a participação, fazendo perguntas para quem não sabe como fazê-lo ou é mais inibido. Sua participação é adequada à medida que sua presença for um aval para que todos participem com liberdade e espontaneidade (p. 72).

As atividades lúdicas desenvolvidas no ambiente escolar, traz para os alunos várias emoções como a curiosidade do aluno a respeito do novo, diferente, com isso lhe dará prazer em fazer as atividades, pois será dinâmico e a rotina no ambiente escolar será quebrada, desta forma o aluno se torna mais participativo e atuante (RAMOS; SQIPANO, 2013), com isso as atividades lúdicas não podem ser tratadas como uma brincadeira, atividade qualquer, pois elas devem possuir um objetivo a ser alcançado ao final.

Muitas escolas em nosso país, infelizmente não possuem verba para realizar investimentos necessários com recursos no ambiente escolar, com isso pode surgir dificuldade dos professores em trabalhar com a ludicidade, no entanto segundo Cunha (2007):

Objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que estes recursos funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a. Todos os recursos são válidos para estimular a brincadeira. Fantasias, tecidos, chapéus, sapatos, fitas, tintas, pregos e martelos, quanto maior for a variedade de materiais para subsidiar a criatividade e a vontade de inventar, melhor. O valor de um brinquedo para uma criança pode ser medido pela intensidade do desafio que ele representa para ela (pág. 33).

Ao longo dos anos, dentro da sala de aula os alunos cada vez mais têm mais facilidade de distração em sala de aula, ainda mais quando o professor não busca outro meio de ensino para seus alunos, ficando sempre com o uso do livro didático ou quando se exige cópia do quadro para o caderno. A ludicidade acaba sendo um aliado para essas aulas, auxiliando no

ensino aprendizado desses alunos. Incentivar o aluno à aprendizagem significa criar um conjunto de estímulos capazes de despertar a motivação para o aprender (LIBÂNEO, 1994).

Trabalhar com os alunos saindo da tradicional aula em sala de aula, deve ser levado em consideração vários aspectos, de que cada aluno aprende, interage de uma forma diferente, assim se preocupando com a formação geral dos alunos.

Assim Fortuna(2000) afirma que:

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas (p. 9).

Quando por meio de uma experiência, há mudança de um conhecimento anterior sobre uma ideia, comportamento ou até mesmo um conceito, é sinal de que ocorreu aprendizagem. Para a aprendizagem acontecer, é necessário ter uma interação ou troca de experiências entre o indivíduo com o meio ou com o ambiente educacional (LAKOMY, 2008).

Os professores devem saber utilizar de forma correta o lúdico em sala de aula, deve-se haver um objetivo através da atividade proposta por ele, não apenas ser considerada como uma distração para o aluno, do conteúdo proposto. Diante disso Ferrari; Savenhago e Trevisol (2014, p.16) afirmam que: “O professor precisa estar consciente do papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e que o brincar demanda planejamento e delimitação de objetivos. O professor pode usar a brincadeira como meio para se chegar ao fim desejado. ”

3.1 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO DOCENTE

Instigar o futuro docente, a vivenciar a experiência que as atividades lúdicas proporcionam, faz com que lhe traga mais confiança, interesse para desenvolver em suas futuras aulas, pode ser percebido a necessidade do lúdico, na formação do educador.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como apenas diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS; CRUZ,1999, p.12).

Durante a graduação, é de extrema importância que o futuro docente, tenha contato com o lúdico, para que assim possa haver um melhor entendimento sobre, aprimorando seu conhecimento, para que depois seja usada em suas práticas educativas em sala de aula.

Em contato com a ludicidade, incentiva o educador a se desenvolver, acaba-se construindo oportunidades e possibilidades de criação, com isso trabalhar com as crianças envolvendo o lúdico, acaba sendo mais prazeroso (CARDOSO, et al. 2012), assim:

Ao trabalhar o lúdico com os professores há grande possibilidade de promoverem junto às crianças uma possibilidade de estímulo a exploração criativa, porque foram os professores, também estimulados e explorados em sua criação (MENDONÇA, 2008, p.357).

As práticas de ensino durante as aulas dos cursos de licenciatura, tem grande importância, através dessas aulas é possível já entrar em contato com o lúdico, conhecendo formas de trabalhar o conteúdo, não o tornando maçante para os alunos.

3.2 O LÚDICO NAS AULAS DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA

As aulas de Ciências e Biologia, que possuem conteúdos complexos, muitas vezes apenas usados os livros didáticos como forma de ensinar. Essas aulas podem ser exploradas de diversas maneiras, uma vez que possuem conteúdo para a realização do lúdico.

Rosito (2008, p. 195) avalia inicialmente que no que se diz a respeito ao ensino de ciências “tem sempre considerado a utilização de atividades experimentais, na sala e aula ou no laboratório, como essencial para a aprendizagem científica. ”

A experimentação acaba se tornando um dos alvos da ciência, e como consequência atraindo a atenção do aluno. Diante disso Rosito (2008, p.197), compreende que:

(...) o ensino de Ciências, as atividades experimentais não devem ser desvinculadas das aulas teóricas, das discussões em grupo e de outras formas e aprender. O que foi exposto em aula e que foi obtido no laboratório precisa se constituir como algo que se complementa.

Conforme os parâmetros Curriculares Nacionais:

O estudo das Ciências Naturais de forma excepcionalmente livresca, sem intercâmbio direto com os fenômenos naturais ou tecnológicos deixa grande lacuna na formação dos estudantes. Oculta as diferentes interações que podem ter com seu mundo, sob orientação do docente. Ao contrário, diferentes métodos ativos, com a utilização de observações, experimentação, jogos, diferentes fontes textuais para obter e comparar informações, por exemplo, despertam o interesse dos estudantes

pelos conteúdos e conferem sentidos à natureza e à ciência que não são possíveis ao se estudar Ciências Naturais apenas em um livro (BRASIL, 1998, p. 27).

Em muitos casos o ensino de Ciências e Biologia, acaba não sendo muito atrativo para os alunos, como possui conteúdos de difícil entendimento, o lúdico acaba sendo um aliado nessas matérias, fazendo que assim através de metodologias diferenciadas os alunos, consiga compreender melhor os conceitos passados a ele, de uma forma divertida, saindo também do contexto da sala de aula, indo para fora da sala, explorando lugares diferentes, que auxiliem com sua aprendizagem, construindo o conhecimento de uma forma diferente. Moraes (1995) destaca:

O Ensino de Ciências nas séries iniciais deve procurar conservar o espírito lúdico das crianças, o que pode ser conseguido através da proposição de atividades desafiadoras e inteligentes. As experiências devem ser de tal espécie que promovam uma participação alegre e curiosa das crianças, possibilitando-lhes o prazer de fazerem descobertas pelo próprio esforço. Assim, o ensino de Ciências estará integrando mundo, pensamento e linguagem, possibilitando às crianças uma leitura de mundo mais consciente e ampla, ao mesmo tempo em que auxilia numa efetiva alfabetização dos alunos. (p.14)

O melhor meio que o professor consiga desenvolver um bom trabalho em sala de aula é utilizando algo que entusiasmem os alunos a querer estudar, com isso motivando-os constantemente, segundo (COSTA, 2008, p. 04) “o valor da motivação no aprendizado é cada vez mais reconhecido pela grande maioria dos educadores. Entre as diversas maneiras de despertar a vontade de aprender, está a utilização de jogos para a fixação de conteúdos”. Aulas de Biologia, talvez com conteúdo mais complexos, precisa atividades diferenciadas, jogos, paródias, entre outras, despertando o aluno a querer aprender mais.

3 CAPÍTULO 3- ESTRATÉGIAS LÚDICAS UTILIZADAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA

Nos dias atuais, cada vez mais deve-se buscar metodologias diferentes, para auxiliar no ensino em sala de aula. Através destas, o professor pode conhecer melhor cada um de seus alunos, identificar a melhor maneira para poder explorar o conteúdo com eles.

Diante disso muitos professores não utilizam a ludicidade, assim dificultando muitas vezes o seu trabalho em sala de aula. Segundo Tristão (2010):

A escola, infelizmente, ainda não inclui em seu planejamento a ludicidade, deixando a critério de seus professores essa escolha. Esses professores por sua vez, acabam optando por uma metodologia tradicional que não contempla o lúdico. As equipes gestoras devem incluir em seus planos de estudos, o lúdico, pois se não houver um trabalho continuado, não será possível colher resultados positivos dessa metodologia. Percebe-se, ainda que, muitos professores e gestores não tem consciência da importância da ludicidade, associando a ela apenas o brincar por brincar, o ‘não fazer nada’, o tempo ocioso (p.27).

Através da escolha dos artigos a serem analisados do V Encontro Nacional de Ensino e Biologia (ENEBIO), buscou-se identificar e caracterizar diferentes estratégias lúdicas para o ensino de Ciências e Biologia, logo assim podendo auxiliar o professor em sala de aula. Também, optou-se em mostrar as vantagens e desvantagens que a ludicidade traz baseadas nas leituras dos trabalhos publicados e em outros autores.

4 METODOLOGIA, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para fazer a realização dessa Pesquisa, sob a forma de Trabalho de Conclusão de Curso, optou-se pela metodologia de natureza qualitativa, com caráter descritivo, baseada em análises documentais (revisão bibliográfica) realizado por meio de análises dos artigos de um importante evento da área que tem como objetivo abordar as estratégias lúdicas que são abordadas no ensino de ciências e biologia, uma vez que o lúdico possibilita o aluno compreender melhor o conteúdo abordado de forma prazerosa, assim despertando a criatividade, curiosidade, e o interesse de forma investigativa.

Após realizar uma leitura dos artigos que tratavam do tema, ludicidade como estratégia de ensino de Ciências e Biologia, publicados no V ENEBIO, optou-se em analisar dois tópicos importantes: quais estratégias lúdicas, os professores veem utilizando no ensino, e compreender os desafios encontrados na realização de atividades lúdicas em sala de aula.

Para realizar esta tarefa foram selecionados cinco trabalhos apresentados no evento V ENEBIO em 2014, que tratam do tema proposto. A seleção foi feita baseando-se na leitura dos artigos encontrados na revista do evento sobre esse tema, e foi utilizado para a pesquisa na revista a palavra-chave: lúdico. São eles:

a) Artigo 1: LEITE, Gledson Micael da Silva. **O ENSINO DE CIÊNCIAS POR MEIO DE PRÁTICAS LÚDICAS NO RECREIO ESCOLAR. Sbenbio**, São Paulo, v.7, 2014.

b) Artigo 2: NASCIMENTO JUNIOR, Antonio Fernandes. **O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: O TEATRO DE MÁSCARAS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS/BIOLOGIA PELO PIBID DE BIOLOGIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS –MG. Sbenbio**, São Paulo, v. 7,2014.

c) Artigo 3: EVANGELISTA, Larissa de Mello. **O LÚDICO NO EXERCÍCIO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NA DISCIPLINA DE BIOLOGIA NO NÍVEL MÉDIO DE ENSINO. Sbenbio, São Paulo, v.7,2014.**

d) Artigo 4: GOMES, Renata Rafaela Alves. **VENHA CANTAR COM A GENTE!: PRODUÇÃO DE PARÓDIAS COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA. Sbenbio, São Paulo, v.7, 2014.**

e) Artigo 5: FERNANDES, André Fillipe de Freitas. **EDUCAÇÃO AMBIENTAL NA ESCOLA PÚBLICA: RELATO DE EXPERIÊNCIAS A PARTIR DE OFICINAS DIDÁTICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA. Sbenbio, São Paulo, v.7, 2014.**

4.1 O ENEBIO COMO ESCOLHA DE ESTUDO

A SBEnbio, o qual promove o ENEBIO é uma associação livre para os todos os interessados na pesquisa entre professores pesquisadores, estudantes da Educação Superior e da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio). A SBEnbio tem como objetivo fazer com que se busque um diálogo sobre as questões de ensino de biologia, entre seus associados e outros profissionais vinculados (as) a outras áreas correlatas.

O V ENEBIO se realizou entre os dias 8 a 11 de setembro de 2014, no Instituto de Biociências da Universidade de São Paulo – São Paulo, SP. Que tinha como tema principal V Encontro: “*Entrelaçando histórias, memórias e currículos no ensino de Biologia*”, que nos mostra o desafio de tentar refletir, e de pôr em prática do que acreditamos de melhorias do ensino de Biologia.

O Evento teve participação de professores da Educação Básica com atuação no ensino de Ciências e/ou Biologia nas diferentes etapas da escolaridade, educadores que desenvolvem experiências no campo da educação em ciências, além de pesquisadores e estudantes dessas Áreas, o qual possibilita um grande diálogo para a construção de conhecimento, para os participantes do evento.

4.2 ESTRATÉGIAS UTILIZADAS

Dentre os trabalhos selecionados para a análise, foi possível identificar diferentes estratégias lúdicas utilizadas para o ensino de Ciências e Biologia, em diferentes escolas do nosso país.

- a) Práticas de experiências laboratoriais, no recreio (artigo 1);
- b) Teatro de máscaras (artigo 2);
- c) Prática de pesquisa-ação (artigo 3);
- d) Produção de paródias (artigo 4);
- e) Oficinas didáticas (artigo 5).

Experiências nos laboratórios de ciências quase nem sempre são oferecidas pelos alunos, muitas escolas no Brasil não possuem laboratórios, muitos laboratórios servem apenas como estoque de materiais não utilizados mais pela escola. Ou quando possui um espaço

apropriado para realização de experiências/práticas muitas os próprios professores por preguiça ou por falta de conhecimento acabam não usufruindo do espaço.

No recreio escolar onde muitas vezes acaba acontecendo o Bullying entre os próprios colegas, agressões tanto físicas como verbal, sem um acompanhamento adequado muitas vezes da supervisão da escola, pode se ser um ótimo aliado para o uso da ludicidade, uma vez que as crianças podem aprender brincando.

Entre as estratégias utilizadas no artigo 2, e o artigo 4, são metodologias que faz com que o aluno consiga interagir melhor tanto com seu professor e colegas, assim conseguindo se expressar melhor, melhorando o seu entendimento do conteúdo que está sendo proposto a ele, também possibilita o aluno a utilizar melhor sua criatividade de um jeito divertido e didático.

Para uma boa aula tanto de Ciências e de Biologia é fundamental, que os professores busquem atividades que busquem o senso crítico de seus alunos, práticas de pesquisa e ação são de grande valia, pois faz que aconteça o envolvimento do aluno a atividade proposta, saindo assim das aulas tradicionais.

Oficinas didáticas, são importantes aos alunos, uma vez que eles interajam com a pessoa mediadora da oficina, demonstrando concentração e interação, saindo assim de palestras cansativas, os quais os alunos não gostam, oficinas são mais atraentes e assim tornando-se produtiva.

4.3 VANTAGENS E DESVANTAGENS DAS ESTRATÉGIAS LÚDICAS

Muitas vezes a ludicidade não é bem utilizada pelos professores em sala de aula, por achar que não possuem materiais apropriados para a realização deste. Algumas vantagens da utilização da ludicidade são:

- a) Interação aluno/professor, e também com seus respectivos colegas;
- b) Estimula a criatividade;
- c) Melhor fixação de conceitos já aprendido;
- d) Introdução aos conceitos novos, de difícil compreensão;
- e) Melhora o trabalho em grupos;
- f) Desenvolve o senso crítico;
- g) Ajuda a reduzir a timidez, em sala de aula.

Algumas desvantagens, que podemos citar são:

- a) Falta de interesse dos professores;
- b) Mal utilização de jogos, práticas, entre outros;
- c) Ser usado sem motivo específico, apenas como passatempo;
- d) Falta de interesse dos alunos, por medo/vergonha de se expressar.

Durante a leitura dos artigos, foi possível se deparar com diversas, passagens de excertos de alunos e professores, que transmite que a ludicidade ajuda, no entendimento dos conteúdos tanto de Ciências e Biologia, entre elas podemos citar:

- a) “ Por meio deste processo de elaboração das paródias pode-se perceber que estas se mostraram como recurso lúdico motivador e que ao mesmo tempo proporcionou uma maneira de os alunos expressarem seus conhecimentos”; (artigo 4)
- b) “Compreendi a lei de Mendel em poucos dias fazendo esta paródia, agora vou tentar criar música em todos os conteúdos para aprender mais fácil”. (artigo 4)
- c) “O teatro de máscaras mais uma vez trouxe à tona a importância do encantamento do aluno, dele se sentir parte e também ser ouvido; o projeto ainda somou a minha formação a importância de uma educação preocupados com aspecto sócio-culturais e do diálogo entre mediador e aluno, desmistificando a ideia da “superioridade” humana, destacando as diferenças que temos em relação aos outros animais”. (artigo 2)
- d) “É importante que o docente conheça maneiras lúdicas e interativas de dar aulas, e foi muito enriquecedor poder usar o teatro como maneira de ensino, construir o conhecimento de maneira não expositiva”. (artigo 2)
- e) “Foi muito relevante, gostei muito, foi excelente, foi ótimo, inovador” (artigo 5)
- f) “ Durante a realização das oficinas sobre EA, foi possível observar uma grande participação dos alunos, que demonstraram concentração e interesse ao longo da atividade.” (artigo 5)
- g) “ Nesta pesquisa utilizamos o lúdico relacionado à temática da EA, tão importante para a sociedade, devido à necessidade de buscar diferentes formas de trabalhar os conteúdos da EA, para que ela realmente surta efeito” (artigo 3)

5 CONCLUSÃO

Através da realização dessa pesquisa, pode ser percebido que há inúmeras várias formas de utilizar a ludicidade no contexto escolar como exemplo podemos citar: paródias, teatros, oficinas, entre outros. Com isso o professor deve estar consciente que há vantagens e desvantagens sobre a utilização do lúdico em sala de aula.

Com artigos do V ENEBIO 2014, foi possível observar como está sendo utilizado o lúdico nas aulas de Ciências e Biologia no Brasil, um assunto pouco tratado no evento da área. Além dessas estratégias citadas no decorrer do texto a inúmeras outras formas de ser utilizada a ludicidade.

Devemos saber utilizar esses recursos de forma que contribua na educação dos alunos, auxiliando eles em sala de aula, como vimos no decorrer do trabalho a ludicidade auxilia na compreensão dos conteúdos, aprendem de uma maneira mais divertida, o tempo também é um fator limitante para que aconteça, muitos professores não buscam diferentes metodologias para ser utilizada, assim não saindo muitas vezes da cópia do quadro para o caderno.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : Ciências Naturais / Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília : MEC / SEF, 1998. 138 p. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ciencias.pdf>. Acesso em 20 de out. 2017.
- CARDOSO, Marilete Calegari, SANTOS, Frantiele da Silva. **Ludicidade na universidade: um olhar reflexivo para as vivências lúdicas na formação de educadores.** Anais do VII Encontro de Educação e Ludicidade (VII ENELUD) - Cultura Lúdica e Formação de Educadores. Universidade Federal da Bahia. FAGED/UFBA. Salvador, 27 fevereiro a 01 de março de 2013. ISBN 978-8560667-28-4.
- CARDOSO, T. M. G. et al. **Atividades Lúdicas com Vídeos Digitais Amadores: Possibilidades para o Ensino de Química.** XVI Encontro Nacional de Ensino de Química e X Encontro de Educação Química da Bahia. Salvador, p. 1- 12, jul. 2012.
- COSTA, Wilma da Cruz. **A Importância e a Construção do Lúdico no Processo Educacional.** Disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1681-8.pdf>> Acesso em 25 out.2017.
- CUNHA, Nylse Helena. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** Aquariana, 2007.
- ELEANA MARGARETE ROLOFF, 2010, Porto Alegre. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA.** Porto Alegre: Edipucrs, 2010. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff>>. Acesso em: 26 out. 2017.
- FERRARI, Karimone Paula Galio et al. **A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM E NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** *Unoesc & Ciência*, Joaçaba, v. 5, p.15-22, jun. 2014. Disponível em: editora.unoesc.edu.br/index.php/achs/article/viewFile/4560>. Acesso em: 03 nov. 2017.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) *Planejamento em destaque: análise menos convencionais.* Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6).
- HUIZINGA, Jhoan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 1971.
- LAKOMY, Ana Maria. **Teorias cognitivas da aprendizagem.** 2.ed. .rev. Curitiba:Ibepex, 2008.
- LIBÂNEO, José Carlos. *Didática.* São Paulo: Cortez, 1994.
- MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos.** Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.
- MENDONÇA, João Guilherme Rodrigues. **FORMAÇÃO DE PROFESSORES: A DIMENSÃO LÚDICA EM QUESTÃO. Cadernos da Pedagogia: Cadernos da**

Pedagogia, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p.1-11, jul. 2008. Disponível em:
<<http://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/viewFile/55/48>>. Acesso em: 23 out. 2017.

MORAES, Roque. **Ciência para as séries iniciais e alfabetização**. Porto Alegre: Sagra: DC Luzzatto, 1995.

RAMOS, Karen Cristina; SQUIPANO, Patrícia Viviane. **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE DENTRO DA ESCOLA**. 2013. Disponível em:
<http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos>. Acesso em: 20 out. 2017.

ROLOFF, E. M. **A importância do Lúdico em Sala de Aula**.

ROSITO, B. A. **O ensino de Ciências e a experimentação**. In: Construtivismo e ensino de ciências: reflexões epistemológicas e metodológicas. Roque Moraes (Org.) – 3. Ed. – Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008

SANTANNA, Alexandre et al. A história do lúdico na educação. **Revemat**, Florianópolis, v. 6, n.2,p.19-36,2011.

SANTOS, S.M.P.; CRUZ, D.R.M. **O lúdico na formação do educador**. In. SANTOS, Santa Marli Pires (Org.). O lúdico na formação do educador. 3.ed. Petrópolis: Vozes, 1999. p.11-17.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

TRISTÃO, Marly Bernadino. **O lúdico na prática docente**. 2010. 39 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Faculdade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/39549>>. Acesso em: 01 nov. 2017.