

ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE BIOLOGIA CELULAR

RAPHAEL CARDOSO RODRIGUES ¹

RESUMO

A escola tem um papel fundamental na construção do pensamento crítico, do caráter e do próprio saber, sendo responsável, de forma direta, na formação do aluno. Isso faz com que a instituição crie meios que levarão o discente a ter uma participação ativa e positiva na sociedade enquanto cidadão. A aprendizagem é um processo natural que acompanha o desenvolvimento humano e a escola tem o papel fundamental de mediar e direcionar essa aprendizagem (SOARES, 2008). Sendo assim, é necessária uma busca por meios que despertem o interesse e a participação direta do aluno, tais meios farão com que o rendimento da turma aumente, assim como a vontade do aluno de aprender. Assim, o lúdico deve ser incluído na proposta pedagógica, pois por meio dele a curiosidade e o interesse são despertados no aluno, fazendo com que a aprendizagem se faça de modo agradável e divertido (ALMEIDA, 2003). Para Campos et al. (2003), a atividade lúdica faz com que os alunos aprendam de uma maneira mais divertida e dinâmica, facilitando a aprendizagem significativa. O jogo estimula os alunos, desenvolve sua personalidade, os aproxima dos conhecimentos científicos e cotidianos e os faz ter uma experiência na solução de problemas, levando-os a pensar por si próprios, desenvolvendo a criatividade e curiosidade, desenvolve a sensibilidade e afetividade devido ao trabalho em grupo. O presente trabalho teve como objetivo analisar a funcionalidade de atividades lúdicas no processo de ensino de aprendizagem em turmas do ensino médio. A pesquisa foi realizada em duas escolas estaduais: a E.E.E.F.M "Fraternidade e luz", localizada no município de Cachoeiro de Itapemirim (ES) e a E.E.E.F.M "Presidente Lúebke", localizada no município de Vargem Alta (ES). Foi utilizado um questionário antes das atividades lúdicas, seguido pela demonstração de uma maquete representando a célula animal e vegetal e a aplicação do jogo "Perfil celular". Para finalizar a metodologia foi aplicado outro questionário contendo o mesmo conteúdo de perguntas, porém organizado de maneira aleatória. A aplicação do questionário antes e depois teve a intenção de verificar a potencialidade da abordagem das atividades lúdicas no processo de ensino. Observou-se que este tipo de atividade sempre é bem visto tanto pelos alunos, quanto pelos professores e que a participação é sempre em massa. Depois da aplicação dos dois questionários observou-se uma grande diferença nas respostas, ao final da atividade lúdica com aplicação do jogo e apresentação da maquete, os alunos assimilaram melhor, fazendo com que as respostas fossem mais coerentes e condizentes com o conteúdo

trabalhado. Com o resultado positivo pode-se observar o quanto é importante o uso da didática e de materiais lúdicos, que podem fazer a diferença na aprendizagem e na fixação de conteúdos por parte dos alunos. Rossetto (2010) afirma que em grande parte do ensino da citologia as aulas são teóricas e dialogadas assim não sendo o suficiente para o aprendizado dos alunos. Assim, o uso do lúdico se torna essencial a partir do momento que promove novos meios de adquirir conhecimento e novas formas de trabalhar com os alunos (SANTOS, 2008). Para Rossetto (2010) promover a interação do aluno é garantir um bom rendimento em atividades de sala e extraclasse. Tais desafios se contrapõem com o tradicionalismo da educação e com as dificuldades do dia a dia que na maioria das vezes dificultam ou até mesmo impedem que o docente consiga desenvolver táticas e estratégias de ensino aprendizagem que despertarão, de certa forma, o interesse em seus alunos. Os próprios alunos percebem a deficiência do sistema padrão, e notam a carência de novos meios de se transmitir o conhecimento. A pesquisa pôde mostrar, que os jogos podem ser adotados pelo professor e que tais meios têm grande influência sobre os alunos, já que a partir do uso do lúdico eles se mostram mais interessados e participativos nas aulas. Assim, as atividades lúdicas além de serem usadas como apoio, podem ser usadas também como base para a aprendizagem. Palavras-chave: ludicidade, aprendizagem, célula Referências ALMEIDA, P.N. Educação Lúdica técnicas e jogos pedagógicos. 11ª Ed. São Paulo, 2003. p.295. CAMPOS, L.M.L.; FELÍCIO, A.K.C.; BORTOLOTO, T.M. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, 35-48, 2003. ROSSETTO, E.S. Jogos das organelas: o lúdico na biologia para ensino médio e superior. Sebastiãozinho. Revista Iluminart. 2010. SANTOS, S.M.P. Brinquedoteca, a criança, o adulto e o lúdico. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2008. SOARES, M.H.F.B. Jogos para o ensino de química: teoria, métodos e aplicações. Guarapari: Ex Libris, 2008.

Palavras-chave: .