



A Ludicidade no Ensino da Biologia

Arlete Alves dos Santos Novais Ferreira¹, Caique Barbosa dos Santos²

Resumo: O presente artigo está voltado ao tema Ludicidade em Biologia na modalidade do ensino médio, e o mesmo propõe apresentar como se dá a inserção de jogos, brincadeiras e materiais lúdicos na disciplina. Teve como objetivo conhecer alguns métodos de ensino aprendizagem através da utilização de atividades diferenciadas como jogos didáticos e brincadeiras que envolvam os conteúdos de Biologia e que incentivem a aquisição e compreensão dos assuntos abordados durante as aulas para melhorar o desempenho dos alunos no ensino médio, servindo também como suporte aos docentes na realização de seu trabalho e obtenção de resultados significativos. O estudo esteve voltado à revisão narrativa de literatura por possuir um caráter amplo e descrever o desenvolvimento da temática em questão. Por fim, conclui-se este estudo obtendo resultados positivos quanto à importância da inserção do lúdico em aulas de Biologia promovendo a afirmação deste como uma estratégia de ensino na procura de uma aprendizagem significativa e do prazer em aprender e ensinar. Este processo mostrou também o quanto o jogo fascina e encanta os alunos, sendo útil para a aprendizagem, e podem ser usados para fazer com que os eles desenvolvam habilidades e competências cognitivas trazendo benefícios tanto pra vida social quanto acadêmica.

Palavras chave: Processo de ensino-aprendizagem, Ensino médio, Lúdico, Brincadeiras, Jogos.

The Playfulness in the Teaching of Biology

Abstract: This article focuses on the theme Ludicidade in Biology in the modality of high school, and the same proposes to present as it is the insertion of games, games and playful materials in the discipline. The objective was to know some teaching methods through the use of differentiated activities like didactic games and games that involve the contents of Biology and that encourage the acquisition and understanding of the subjects addressed during the classes to improve the performance of students in high school, serving as well as support to the teachers in the accomplishment of their work and obtaining significant results. The study was directed to the narrative review of literature because it has a broad character and to describe the development of the subject in question. Finally, we conclude this study by obtaining positive results regarding the importance of the insertion of play in Biology classes, promoting the affirmation of this as a teaching strategy in search of meaningful learning and the pleasure in learning and teaching. This process also showed how play fascinates and enchants students and is useful for learning, and can be used to make students develop cognitive skills and abilities bringing benefits to both social and academic life.

Keywords: Teaching-learning process, High school, ludic, Jokes, Games.

¹ Discente do Curso de Especialização no Ensino da Biologia pela Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF. Graduada em Pedagogia pela Uninter. E-mail: arletesantos06@hotmail.com

² Mestrando em Extensão Rural pela Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, Especialista no Ensino da Biologia pela Universidade de Pernambuco – UPE. Graduado em Ciências Biológicas pelo Centro de Ensino Superior do Vale do São Francisco – CESVASF. E-mail: caique_aprendiz@hotmail.com

Introdução

O homem é um ser social, apto a aprender, e através da educação se forma sua identidade, ideologia e o seu modo de vida. A partir da pesquisa bibliográfica, este estudo vem explorar a ludicidade no ensino de biologia especialmente no ensino médio. Na história da educação brasileira, durante muitos anos ouvimos falar da educação tradicional e seus métodos educacionais, muitos foram os educadores que se dedicaram em pesquisar e estudar melhores formas de educar e produzir métodos de ensino eficientes que apresentassem aspectos positivos. Na segunda metade do século XX, a sociedade brasileira passou por uma série de mudanças de caráter político, econômico, cultural e social, surgindo diversas modalidades de ensino que contemplou o público jovem, surgiram legislações que modernizou de certa maneira os conteúdos no ensino médio, foi pensando nessa prática diversificada que surgiu a curiosidade em entender como é a prática metodológica de biologia no ensino médio e focar um pouco na inserção da ludicidade na sala de aula, seus aspectos positivos e negativos.

O foco desse estudo se baseia em entender como a ludicidade pode ser inserida nas aulas de biologia em turmas do ensino médio, abordaremos a temática de forma a trazer a sua importância dessa prática pouco difundida na modalidade de ensino apresentada, apesar da ludicidade ser um tema bastante investigado e discutido, no ensino médio o mesmo é cercado por muitas dúvidas.

Por convivermos em um mundo com variadas culturas, variados veículos de informações, bem como grande divulgação de informações de todos os tipos, a ludicidade no ensino médio torna-se relevante por sabermos que o brincar está presente em todas as faixas etárias e oferece aos homens, em geral, várias situações que possibilitam o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e a capacidade de resolver problemas. Inserir o lúdico na disciplina de biologia pode potencializar essas capacidades, ampliando as possibilidades dos alunos de compreender e transformar a realidade. Sendo assim quando interagem com as brincadeiras os educandos vão construindo grande parte de seus conhecimentos, onde a interação acontece de maneira espontânea já que, o ato de brincar é uma forma de atividade social em que o indivíduo pensa, experimenta situações novas ou mesmo de seu cotidiano.

O ser humano em todas as fases de sua vida está sempre buscando, descobrindo e aprendendo coisas novas, e em meio a essas necessidades está a ludicidade, o lúdico, o brincar, que é considerada uma atividade universal de características peculiares no contexto social, histórico e cultural. Trabalhar com o lúdico é bom e necessário, pois o educador pode utilizá-

lo como instrumentos para prevenir, diagnosticar, mediar e intervir no desenvolvimento integral do seu alunado. Mas para que isso aconteça, é preciso um planejamento criterioso do que, como e de que forma efetivar esse trabalho pedagógico, aliando a ludicidade e a biologia com uma proposta de aprendizagem significativa.

Esse tema é de extrema importância para profissionais que já atuam no ensino médio e para os acadêmicos que desejam atuar, pois favorece o aperfeiçoamento e desenvolvimento de competências para um melhor desempenho docente que tornarão as aulas de biologia mais dinâmicas, prazerosas e que contribuirão significativamente para a aquisição e construção de diversas habilidades e conhecimentos que os alunos precisam dominar.

Justifica-se a escolha da temática, por ser pedagoga e, o lúdico ser um dos temas que mais encanta os educadores sem importar o nível de ensino em que estão inseridas, também por afirmar que de alguma maneira a ludicidade acrescenta elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, o educando estabelece com o brincar e a ludicidade uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que o aluno envolve-se no jogo e partilha com o outro, se conhece e conhece o outro.

O objetivo do presente trabalho está na busca de evidenciar a importância da utilização dos jogos didáticos e atividades lúdicas no ensino da Biologia, com finalidade de contribuir para o desenvolvimento da compreensão dos discentes do ensino médio nos diversos conteúdos abordados em sala de aula. Ainda elegeram-se para objetivos específicos: Identificar as formas de inserção dos jogos como recursos para aprendizagem em biologia; Refletir sobre a inserção da ludicidade nas aulas de biologia, analisando os seus aspectos positivos e negativos e compreender o papel da ludicidade no processo de aprendizagem da disciplina de Biologia para o Ensino Médio.

É de fundamental importância destacar que o a utilização de jogos didáticos não é só necessária para despertar conhecimento, também é necessária para despertar outras habilidades como o trabalho em equipe, a criatividade e o interesse em aprender se divertindo. Ressalta-se ainda que a construção deste artigo contribuirá e muito para meu aprimoramento e ampliação de minha visão enquanto discente desse curso, quanto aos seus resultados, estes não são conclusivos, mantendo o propósito desta reflexão que por certo apresentará informações valiosas.

Procedimentos Metodológicos

A metodologia da pesquisa deve ser entendida como o conjunto detalhado e sequencial de métodos e técnicas a serem executados ao longo da pesquisa, de tal modo que se consiga atingir os objetivos inicialmente propostos. Para a conclusão deste artigo, descreveremos os procedimentos metodológicos utilizados, sendo assim, trataremos sobre como se procedeu a pesquisa que embasou a nossa análise. A pesquisa apresentada neste estudo possui uma configuração descritiva, na qual de maneira direta procura descrever e conhecer, a opinião dos teóricos acerca do tema “A ludicidade no ensino de biologia” para classes de ensino médio, as leituras foram realizadas a partir de materiais já construído na internet, através de sites como o SciELO e outros, seguindo a perspectiva de um estudo exploratório-descritivo.

Seu caráter exploratório advém do fato de não ter sido explorado satisfatoriamente pelos estudiosos. A pesquisa descritiva é considerada aquela em que é possível obter melhor entendimento sobre os diversos fatores e elementos que influenciam determinado fenômeno. Há, porém, pesquisas que, embora definidas como descritivas com base em seus objetivos, acabam servindo mais para proporcionar uma nova visão do problema, o que as aproxima das pesquisas exploratórias (GIL, 2007, p.42).

No intuito de obter maior familiaridade com o objeto de estudo “Ludicidade e Biologia” pretende-se conhecer o tema abordando suas características, para isso, teve-se como apoio as ideias de autores na construção dessa pesquisa, os estudos para o desenvolvimento da mesma estiveram voltados à artigos e periódicos encontrados em sites entre os anos de 2000 à 2016. Pensando nisso buscou-se então trabalhar a temática de uma maneira positiva, que emerge como problema de pesquisa neste estudo: De que maneira a ludicidade pode auxiliar no ensino e na aprendizagem da biologia e a utilização de jogos facilitam a aprendizagem, auxiliam na construção do conhecimento e torna a aula mais agradável?

Neste estudo foi adotada a compreensão quanto à inserção de práticas lúdicas no ensino de biologia para o ensino médio.

A ludicidade no ensino de biologia

A educação brasileira passa por sérios problemas, especialmente no ensino médio, por terem alvos adolescentes e adultos. Surge então o desinteresse por parte do alunado quanto ao ensino de algumas disciplinas e, a biologia é uma delas, o que leva muitos professores a adotarem medidas didáticas e estratégias diferenciadas a fim de reverter esse quadro, sendo a ludicidade uma delas, atualmente é difícil ser professor, principalmente no mundo onde tem uma enorme concorrência tecnológica, onde nos aparelhos eletrônicos a biologia seja fácil, no contexto da Biologia, para Arraes (2009), o desinteresse do aluno é atribuído ou ao professor com sua didática e seus métodos, ou ao aluno por não ser capaz de compreender além do momento presente, por não se importar com o amanhã, com o futuro.

Ao analisarmos o contexto histórico e a trajetória da ludicidade vemos que as contribuições de vários estudiosos se fizeram essencial para o conceito que temos hoje, acerca das práticas do brincar não apenas na educação infantil, mas no ensino fundamental e no ensino médio. Vale destacar que a expressão “lúdica” está voltada à um conjunto de atividades que se usa para brincar e o mesmo é utilizado por educadores a levarem os educandos sejam eles crianças, jovens ou adultos a desenvolverem plenamente nos aspectos cognitivos e convívio social, na qual insere uma série de atividades, o caminho para tornar o aprendizado mais significativo é constituir uma prática pedagógica mais prazerosa, de maneira que torne a aprendizagem divertida (ALVES, 2009 p. 60). Este fato é comprovado por inúmeros educadores e estudiosos, no qual desde os primórdios utilizam técnicas de jogos para divertimento como é o caso do futebol, dança e esportes em geral.

Mediante a afirmativa de que os jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na vida cultural dos povos, sendo de grande importância para o ser humano, de qualquer idade, podemos estar fazendo uso dos mesmos para que a biologia seja algo interessante afim de que o mesmo torne atrativo, o uso dos divertimentos no ensino de biologia pode ser considerado didaticamente como estratégia de ensino, por levar o aluno a desenvolver suas habilidades e potencialidades, estimula o pensamento, a criatividade, além do prazer em aprender e interagir de forma satisfatória com todos na sala. A ludicidade não deve e não pode ser aplicada de qualquer maneira, precisa antes de tudo ter um objetivo, ter um início e um fim.

Apesar das novas tecnologias, os jogos vêm ganhando espaço em nossas escolas numa tentativa de trazer o lúdico para dentro da sala de aula. O desejo da maioria dos professores,

com a sua utilização, é a de tornar as aulas mais agradáveis com o intuito de fazer com que a aprendizagem torne-se algo fascinante e, segundo os pressupostos dos Parâmetros Curriculares Nacionais (2002), a aprendizagem deve estar vinculada a ações que caracterizam o aluno como um ser pensante, que experimenta, analisa as situações e desenvolve um senso crítico a respeito das soluções encontradas. A ludicidade é um potente veículo de aprendizagem em biologia, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover um desenvolvimento significativo na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. Parafraseando Goés (2008), a atividade lúdica, precisa ser melhorada, compreendidas e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. (GOÉS, 2008).

Como é sabido por todos, a aplicação da disciplina de Biologia no ensino médio passou por transformações que delinearão suas concepções e seus componentes curriculares, e nestas colocam o professor numa posição desafiadora onde o mesmo tem uma gama de conteúdos para transmitir da melhor maneira possível para que os alunos absorvam o que está sendo transmitido, portanto surge a necessidade de apresentar no ensino médio práticas inovadoras como a ludicidade, que vem crescendo a cada dia entre os educadores, só que nem sempre o ensino da disciplina fora assim, a mesma se restringia e padronizava apenas na teoria básica de ciências naturais através de aulas expositivas pelo professor e da aprendizagem mecânica do alunado. O professor deve considerar o conhecimento como um valor e não somente se preocupar com a eficácia de sua transmissão. É neste momento que ele precisa de lucidez para fazer as escolhas mais adequadas e acertadas (Cortella & La Taille, 2009).

As descobertas seculares mediante a biologia mostram que a mesma tem se tornado alvo de estudos e diversas criações foram inventadas para facilitarem o aprendizado, ela como disciplina, é muito rica e ampla, nesse sentido, Krasilchik (2005), destaca que a Biologia pode ser uma das disciplinas mais relevantes e merecedoras da atenção dos educandos, ou uma das mais insignificantes, dependendo do que for ensinado e de como isso for feito. Acerca desse ensino os PCNEM (2000) apresentam como uma das competências e habilidades a serem desenvolvidas na respectiva disciplina: Reconhecer a Biologia como um fazer humano e, portanto, histórico, fruto da conjunção de fatores sociais, políticos, econômicos, culturais, religiosos e tecnológicos (BRASIL, 2000, p. 21).

Não há como negar que todos os fatores descritos colaboram para o enriquecimento curricular da disciplina em questão, mas nem todos os educadores estão preparados para essas mudanças e buscam novas metodologias para desenvolver aulas dinâmicas e inovadoras que

venham proporcionar bem estar à todos os envolvidos, parafraseando Gauthier (2000), o professor dos tempos atuais tem que estar preparado para aprender a aprender de modo a adquirir habilidades, estar atualizado e poder contribuir para a preparação dos jovens permitindo que os mesmos também aprendam desta forma. Mas qual forma seria esta? Muitos recursos estão à disposição do professor e facilitam o processo aprendizagem do aluno, uma delas é a ludicidade, necessitando apenas que o educador saia de sua zona de conforto, aquela velha e boa maneira tradicional e transporte ao mundo novo dos jogos e brincadeiras, utilizando-as como ferramentas de trabalho. Com isso ele poderá dinamizar as suas aulas, sabendo que a partir de jogos e brincadeiras ele estará fazendo um trabalho duradouro, as experiências que forem vivenciadas jamais serão esquecidas.

À medida que a humanidade evolui, os desafios tornam-se cada vez mais difíceis, e como não poderia deixar de ser, essa evolução depende muito do conhecimento. O passado influenciou muito na formação do mundo de hoje, portanto devemos buscar cada vez mais estudá-lo a fim de compreendermos situações presentes, e quem sabe até ajudar a construir o futuro. Seguindo o percurso da história, na idade contemporânea a ludicidade torna-se fundamental à aprendizagem, brincar ainda é o melhor caminho para a educação, traz benefícios para quem pratica essa prática, desenvolve valores, entra em contato com o imaginário enquanto se diverte.

Falar em ludicidade é algo comum nas escolas de todo o país, sendo que os mesmos são as formas de aprendizagem mais avaliadas desde a na educação infantil até aos anos finais do ensino médio. As práticas lúdicas trazem diversas contribuições e os vários estudiosos acerca do tema se fizeram essenciais para o conceito que temos hoje das práticas de inserção dos mesmos na sala de aula.

O ser humano em todas as fases de sua vida está sempre buscando, descobrindo e aprendendo coisas novas, e em meio a essas necessidades está a ludicidade, o lúdico, o brincar, que é considerada uma atividade universal de características peculiares no contexto social, histórico e cultural. Diversos estudiosos sugerem que tanto as brincadeiras e os jogos são essenciais para contribuir no processo de aprendizagem, mesmo que sejam no ensino médio para adolescentes ou até mesmo adultos, o uso dessas práticas na sala de aula não é apenas um simples passatempo, muitos educadores não sabem o quanto é importante o uso deles, apresentar a ludicidade à jovens que estão cursando o ensino médio é um desafio, e não pode ser considerado um divertimento e sim um apoio na facilitação da aprendizagem. A ludicidade segundo Costa citado por Rau (2011, p.30), “a palavra lúdica vem do latim *luduse* significa

brincar”. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte.

O uso da prática na biologia é um dos mais eficientes meios de estimular a inteligência, por esse motivo, é imprescindível reconhecer que a ludicidade irá facilitar as estratégias de aprendizagem, que proporcionarão ao estudante o gosto pela biologia, incentivando a pesquisa, saindo daquela monotonia, aprofundando a relação teórica e prática, além de trabalhar a interdisciplinaridade. As práticas lúdicas no contexto escolar do ensino médio levam os educandos a se interagirem uns com os outros, incentivando-os a buscarem e criarem suas próprias regras, no ensino de biologia torna-se então necessário e fundamental a inserção das mesmas nas aulas, o educador tem o papel de introduzi-las e ser mediador já que para os alunos o brincar não é algo novo, assim terá um papel especial e significativo nas interações professor-aluno e ensino-aprendizagem, levando-os a se expressarem criando e recriando o seu cotidiano, não é fácil e sabemos mesmo com uma prática pedagógica inovadora, a falta de interesse do alunado é gritante e muitos permanecem nela apenas por imposição familiar e não adianta o professor ter mil e uma técnicas novas se não há colaboração dos seus alunos. Segundo Costa et al. (2016), os professores que fazem uso de ferramentas diversificadas no processo de ensino apontam que o método pedagógico a ser empregado depende muito do contexto da sala de aula e da turma a ser trabalhada.

A falta de interesse dos alunos não apenas em biologia, mas nas demais disciplinas levaram muitos professores a buscarem estratégias para que a aprendizagem aconteça de forma que os mesmos aprendam e assim mediante os jogos o professor organiza seus conteúdos, orienta as atividades e facilita a aprendizagem, sendo assim os jogos no ensino de biologia tem o objetivo de fazer com que os alunos aprendam o conteúdo de uma maneira diferenciada onde, é despertado o interesse do aluno envolvido, eles tornam um instrumento capaz de desenvolver o raciocínio, ajuda o alunado a superar alguns obstáculos referentes à disciplina. Moura, reafirma a importância dos jogos, quando diz que, a análise desta tendência, ainda pouco difundida e aceita, é relevante para que possamos assumir conscientemente nosso papel de professores. Para ele, “o jogo aparece deste modo, dentro de um amplo cenário que procura apresentar a educação”. (Moura, 2000, p.76).

Dadas as informações acima é importante salientar a importância também da escolha dos jogos que podem ser interativos e didáticos, alguns parecem não ter faixa etária para serem realizados, outros podem ser adaptados, o importante é que não se perca o foco que estes devem ser inseridos num contexto de biologia, parafraseando Carneiro (2006), trouxe sua contribuição

e classificou-os em quatro modalidades: como recurso didático, seria este um meio adequado de ensinar alguns conteúdos, o objetivo destes serão apenas a função didático-metodológica. Há os jogos não dirigidos, este não há, portanto, uma finalidade didática, então não será bem-vindo já que o objetivo do educador não é apenas manter o alunado ocupado. A terceira modalidade são os jogos de livre escolha, em biologia este poderá ser adaptado e os aprendizes executarão com prazer e o jogo planejado é aquele que promove o desenvolvimento e a aprendizagem. É exatamente nesse ponto que está um dos maiores desafios da educação brasileira atual planejar estas ações didáticas já que como sugerido por Leal (2004), a prática pedagógica constitui uma das categorias fundamentais da atividade humana, rica em valores e significados, pois a questão metodológica se torna, muitas vezes, tão essencial quanto o conhecimento.

Há um enorme número de jogos pedagógicos, os quais despertarão nos alunos um nível muito bom de conhecimento, sendo estes responsáveis pelo aprendizado dos mesmos. Como sabemos, o universo lúdico é extenso e deve ser introduzido em sala de aula, no entanto a utilização destes exige um bom planejamento do professor que entre sua escolha deve analisar previamente aqueles que o auxiliará em todas as etapas usando-os como instrumentos de acompanhamento do desenvolvimento de seus alunos e não um mero passatempo.

Os jogos didáticos são ferramentas que estimulam a aprendizagem de uma maneira divertida, os alunos podem compreender a disciplina de Biologia através simplesmente de uma associação entre o conteúdo e o jogo didático. De acordo com Costa, (2008, p. 05), o aprendizado de biologia com a utilização de jogos “como facilitadores” [...] irá favorecer momentos agradáveis de criação [...], para que o processo de ensino e aprendizagem possa ser entendido como uma construção de conceitos imprescindíveis a sua formação.

Aos poucos a aprendizagem de biologia torna-se mais prazerosa através de jogos, e estes constituem um suporte metodológico importante, pois através deles, os alunos podem criar, pesquisar, “brincar” e “jogar” com a biologia, já que uma das maiores queixas das crianças é a monotonia das aulas, o uso da ludicidade nas aulas de biologia no ensino médio exerce um papel importante no ensino aprendizagem, tornando as aulas mais interessantes e acima de tudo desenvolve o raciocínio lógico e o convívio social mediante à interação que os mesmos proporcionam aos alunos. Com isso, podem-se utilizar os jogos como um método facilitador de aprendizagem, ou seja, usá-los como uma ferramenta de trabalho, introduzindo-os na rotina.

O estudo da ludicidade como um importante aliado no ensino de Biologia em sala de aula do ensino médio, vem a reconhecer a sua efetiva importância mediante a gama de

possibilidades referentes à aprendizagem dos conteúdos que serão apresentados aos alunos pelo professor, utilizando estratégias que envolvem a ludicidade, pois através das atividades lúdicas o aprendizado dos alunos flui naturalmente com o desenvolver das brincadeiras ou dos jogos, já que o mesmo não se baseia apenas em teoria e sim na prática lúdica em sala de aula, seria proveitoso buscar a conscientização dos profissionais de biologia para que os mesmos proporcionem momentos bem planejados dando oportunidade para que o alunado possam aprender brincando.

Resultados e Discussões

O que esperar das aulas de biologia no ensino médio? Uma pergunta que leva-nos a refletir como acontece a prática pedagógica nesta modalidade de ensino, de acordo com as necessidades e exigências da prática docente. O ensino de biologia ou qualquer outra disciplina no ensino médio tem a tendência a ser voltada às teorias do que à prática, KRASILCHIK, (2005, p. 58) afirma dizendo que “a observação de aulas de biologia revela que o professor fala, ocupando, com preleções, cerca de 85% do tempo. Os 15% restantes são preenchidos por períodos de confusão e silêncio e pela fala dos estudantes que na maior parte das vezes consiste em pedidos de esclarecimentos sobre as tarefas que devem executar”

É desta maneira que muitos educadores espalhados pelo nosso país agem. Entendemos que a biologia é complexa por natureza, e precisa-se que a mesma seja construída de maneira interdisciplinar, não se vê muito os professores utilizarem metodologias diferenciadas como a ludicidade no ensino médio, por acharem que são práticas apenas da educação infantil, há também um fator no qual deve ser levado em consideração que é aquela velha obrigação de se cumprir o calendário escolar, transmitindo aos educandos os conteúdos já programados, e não há como reduzir o tempo em aulas lúdicas. Talvez seja por isso que não se vê em muito aulas lúdicas, algumas escolas quando tem o laboratório, ofertam aulas diferenciadas.

Diante das bases de estudo, pode-se perceber o quanto os teóricos trazem uma bagagem extensa sobre como é benévolo o uso da ludicidade, tanto para o aluno quanto para o educador, a prática do brincar como já foi apontado acima, é um dos elos mais favoráveis à aquisição da aprendizagem e está como aponta Gil (2007), o processo de ensino-aprendizagem é bastante complexo e pode ser influenciado por diversos fatores, tais como: diferenças individuais,

motivação, concentração, recursos de ensino e reações estimuladas a partir de situações de ensino preparadas pelo educador.

O ensino de biologia, em questão, correspondeu ao objetivo contribuindo para a construção de uma inovadora prática, diferente no ensino médio mais nada atual, em nossas leituras percebeu-se também que nos momentos de atividades com suporte lúdico é notório o maior envolvimento do alunado.

Com o estudo realizado foi possível identificar as diversas formas de inserção dos objetivos propostos por este estudo, verifica-se como resultados: identificar as formas de inserção dos jogos como recursos para aprendizagem em biologia, notou-se que as práticas lúdicas são potentes ferramentas que garantem aulas dinâmicas e com isso há uma maior participação, uma das formas mais comuns da inserção da disciplina são aqueles métodos que podem assimilar conteúdos com jogos, brincadeiras, e outros métodos que tendem a chamar mais atenção dos educandos. Para Luckesi (2000, p. 97) a ludicidade "é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis".

Desta forma, refletir sobre a inserção da ludicidade nas aulas de biologia, analisando os seus aspectos positivos e negativos, pode-se perceber que de negativo apenas a bagunça, o barulho, a euforia, a ansiedade. Essas ações que são interpretadas como negativas, na verdade são pontos positivos e não desordem, já que a ludicidade traz em seu bojo essas características e não porque se trata de ensino médio que serão diferentes, todo esse contexto tem caráter construtivo e há também aprendizagem em alguns dos momentos de euforia. Portanto as práticas pedagógicas lúdicas são consideradas adequadas para aulas de biologia com foco de torná-las mais divertidas e eficientes, corroborando Falkemback (2007, p. 01): toda a atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasmo e ensina com maior eficiência, porque transmite as informações de várias formas, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo.

Por fim, em nossas leituras os resultados para o estudo de pesquisa foi quanto à compreensão do papel da ludicidade no processo de aprendizagem da disciplina de Biologia para o Ensino Médio, ainda há muito o que rever e compreender o papel da mesma na aprendizagem dos alunos, ressalta-se que inserir nas aulas jogos, brincadeiras e outras práticas traz sim benefícios e ao brincar em sala de aula ou fora dela até mesmo os alunos do ensino médio a princípio estranharão mas logo as aulas terão aceitação positiva Santos (2014, p. 22) problematiza que "[...] mais do que organizar atividades lúdicas e jogos com o intuito de tratar

conceitos, precisamos oferecer algo mais para que nossos alunos tenham um interesse maior em participar”, e essa participação se faz com todos engajados para que as práticas deem certo. Os efeitos gerados pela inserção da ludicidade no ensino de biologia irão resultar na melhora da aprendizagem e, conseqüentemente, contribuindo de forma positiva para a motivação daqueles educandos que não tem e não querem compromissos com a disciplina, quanto ao educador, o mesmo inserindo o lúdico conseguirá motivar e enriquecer suas aulas, podendo promover momentos de jogos e de brincadeiras levando aprendizado, conhecimento e satisfação a todos envolvidos sejam professores ou alunos.

Considerações Finais

Este estudo é fruto de um trabalho que procurou analisar a ludicidade no ensino de biologia para o ensino médio, e conseqüentemente a sua contribuição para aulas dinâmicas e motivadoras. Concluiu-se que a ludicidade contribui positivamente para o sucesso do aprendizado do alunado no ensino médio, confirmou-se também a ideia de como o ser humano interage com o mundo brincando e, muito mais do que isso, cria uma cultura própria ao brincar.

Quanto aos resultados obtidos percebeu-se mediante as leituras que a opção de introduzir a ludicidade nas aulas de biologia, precisam se adaptar as novas mudanças, como a de receber críticas de outros educadores e até mesmo de familiares de seus educandos, mas, em sua sala de aula os alunos sentirão prazer em aprender brincado, o que facilitará a aquisição do conhecimento. Acreditou-se que o ensino de biologia não deveria mesmo continuar como antes na fase do tradicional, considero-me feliz por fazer parte de um número de educadores onde busca inovar cada dia suas práticas pedagógicas, claro que de uma maneira consciente e compromissada. A aprendizagem da biologia por meio da ludicidade apresenta muitos aspectos positivos, mas, o papel dos professores é de suma importância, pois requer estudo, tempo e dedicação além da mudança em sua prática pedagógica, o professor precisa saber o que busca com a utilização da mesma, ter objetivos claros dos conteúdos que podem ser explorados através dos jogos em questão, para não restringir o jogo à mera atividade recreativa.

Quando o professor de biologia proporciona aos educandos momentos lúdicos ele garante sucesso em suas atividades, pois através de nossas leituras e reflexões constatou-se que esses momentos são positivos apesar de não serem comuns, a inserção de um simples jogo com objetivo pedagógico fará toda a diferença e o educador sairá da rotina tradicional de ofertar

apenas aulas expositivas. Diante do exposto é possível afirmar que momentos lúdicos garantem sucesso nas atividades, formam cidadãos felizes e compreensivos, capazes de refletir, criticar e transformar o mundo, e nas aulas de biologia essa metodologia deveria acontecer com frequência a fim de não apenas visar o aprendizado mais também uma maior aproximação do professor-aluno, aluno-aluno e motivação para aquisição de gosto pela disciplina.

Cabe aqui ressaltar que este conhecimento colaborou não só para a pesquisa em si, mas também colaborou profundamente na formação acadêmico-profissional, constituindo-se como base teórica à futura prática profissional. Diante das referidas constatações, sinto a necessidade de reafirmar a importância da ludicidade como forma de ensino e aprendizagem, uma vez que as brincadeiras são a essência da vida.

Referências

ALVES, E. M. S. **A ludicidade e o ensino de matemática**. 4. ed. Campinas: Papyrus, 2009.

ARRAES, RPA. **Análise Da Educação Brasileira: Mentis Juvenis em Perigo**. Curitiba: Projeto FEBRACE, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio. CIÊNCIAS DA NATUREZA, MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS**. Vol. 2. Brasília, 2006. Site visitado: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_02_internet.pdf Acesso em Jan. de 2019>

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 2002. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>, acessado em Jan. de 2019.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio**. 2000 Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742014000300009. Acesso em mar. 2019.

BRASIL. **PCNs**. Parâmetros Curriculares Nacionais. 2002. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf . Acesso em: 20 de mar. 2019.

CABRERA, Waldirléia Baragatti. **A ludicidade para o ensino médio na disciplina de biologia**: Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa. 2006. 159f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2006. Disponível em

http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/file/2010/artigos_teses/biologia/dissertacao/ludicidade.pdf acessado em mar. 2019.

CARNEIRO, Â. M. B. **O Jogo na Sala de Aula**. In: CAVALLARI, V. M. (org), *Recreação em Ação*. São Paulo, Ícone, 2006.

CORTELA, M.S.; LA TAILLE, Y. **Nos labirintos da moral**. Campinas/SP: Papirus 7 Mares, 2009.

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 mar. 2019.

COSTA, R. C.; GONZAGA, G. R.; MIRANDA, J. C. **Avaliação do jogo didático “Desafio da Reprodução” como ferramenta para abordagem de temas relacionados à vida sexual**. *Acta Biomedica Brasiliensia*, v. 7, nº 2, p. 50-58, 2016. Disponível em <https://educacaopublica.cederj.edu.br/artigos/17/7/jogos-diditicos-para-o-ensino-de-cincias> acessado em Fev. de 2019

FALKEMBACH, G.A.M. **O Lúdico e os jogos educacionais**. In: *Mídias Na Educação – Módulo 13*, 2007, Rio Grande do Sul. Disponível em: . Acesso em: 22 mar. 2019.

GAUTHIER, C.; MARTINEAU, S.; DESBIENS, J.-F.; MALO, A. e SIMARD, D. **Por uma teoria da pedagogia**: pesquisas contemporâneas sobre o saber docente. Trad. do francês por Francisco Pereira de Lima. Ijuí: UNIJUÍ, 2000. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/es/v21n73/4214.pdf> acessado em mar. 2019

GIL, A. C. **Metodologia do ensino superior**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GÓES, M. C. **A formação do indivíduo nas relações sociais**: Contribuições teóricas de Lev VIGOTSKI e PIERRE JANET. Educação e Sociedade. Campinas, Unicamp, 2008.

KRASILCHIK, M. **Prática de Ensino de Biologia**. 4.ed. São Paulo: Universidade de São Paulo – USP, 2005.

LEAL, R. B. L. **A discussão contemporânea do saber-fazer do professor**. Universidade de Fortaleza. Programa de Capacitação e Atualização Pedagógica Permanente para Docentes da UNIFOR. Curso: A didática do ensino superior. Mimeo, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/er/n28/a15n28.pdf>. Acessado em mar. 2019

LUCKESI, C.C. In: **Biossíntese**. Partir pedagógica proposta uma futuras: neuroses das prevenção Ludicidade Educação, FAGED< UFBA Salvador N.1, Ensaio (org). 2000.

MOURA, M. O. **A séria busca no jogo**: do lúdico na matemática. A educação matemática em revista: SBEM,v3,2000.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990

RAU, MARIA CRISTINA TROIS DORNELES – **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica / Maria Cristina Trois Dorneles Rau – 2. Ed. Ver., atual. E ampli. – Curitiba: IbpeX, 2011. – (Série Dimensões da Educação)

SANTOS, V.R. **Jogos na escola**: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica. Petrópolis: Vozes, 2014.

SEVERINO. A.J. **Metodologia do trabalho científico**. [livro eletrônico] 2º ed. São Paulo. Cortez. 2017.



Como citar este artigo (Formato ABNT):

FERREIRA, Arlete Alves dos Santos Novais; SANTOS, Caique Barbosa dos. A Ludicidade no Ensino da Biologia. **Id on Line Rev.Mult. Psic.**, 2019, vol.13, n.45, p. 847-861. ISSN: 1981-1179.

Recebido: 07/05/2019

Aceito 10/05/2019