



O EMPREGO DO LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO PARA A DISCIPLINA DE BIOLOGIA EM ESCOLAS DA REDE PÚBLICA DE ENSINO DE SANTARÉM-PA

Emilly Thaís Feitosa Sousa, Glenda Monique Gonçalves Martins, Rômulo Jorge Batista Pereira, Adriane Xavier Hager⁶ e Marcia Mourão Ramos Azevedo

Trabalhar com metodologias diferenciadas tem sido uma alternativa viável para auxiliar o aprendizado dos alunos de ensino médio, principalmente os de escolas públicas, pois proporciona uma motivação a mais e contribui para a fixação dos conteúdos. O presente trabalho objetivou avaliar a influência da metodologia lúdica no ensino da Biologia através do índice de rendimento dos alunos do primeiro ano do ensino médio no município de Santarém-PA. As aulas ocorreram em duas turmas contendo 37 e 38 alunos de primeiro ano da E.E.E.M. Diocesana São Francisco. O assunto abordado foi “respiração celular”, sendo trabalhado com o auxílio de metodologia lúdica, na qual, consistiu no uso de projetor multimídia, experimentos e jogos. Inicialmente foi aplicado um pré-teste contendo 6 perguntas objetivas, com intuito de verificar o conhecimento prévio dos alunos sobre o assunto, a seguir houve o emprego das aulas expositivas com a utilização de Datashow e a lousa. No decorrer da aula teórica, foram realizados experimentos de fermentação com os alunos para a visualização prática do processo. Ao final da aula, foi aplicado o jogo “trilha respiratória”, onde a turma foi dividida em quatro equipes, cada uma selecionava um membro para ser o “pino” na trilha, o qual era responsável por jogar o dado e retirar uma pergunta da caixa, a equipe teria que responder corretamente para avançar o número de casas obtidos no dado, até uma equipe “vencer”. Na aula seguinte foi aplicado um pós-teste com 6 perguntas objetivas referentes ao conteúdo trabalhado. As respostas às questões obtiveram resultados positivos, tendo destaque nas questões dois, três e seis, as quais obtiveram os índices de aproveitamento no pré-teste de 6,76%, 14,86% e 22,97% de acertos, com percentual de erros de 50%, 50% e 37, 84% e percentual de “não sei” de 43,24%, 35,14% e 39,19%, respectivamente. Já no pós-teste houve o aumento significativo nas mesmas questões com 67,12%, 84,93% e 65,75% de acertos, redução dos índices de erro com 32,88%, 12,33% e 34,25%, com apenas 2,74% das respostas, da questão 3, assinalada como “não sei”. Observou-se aumento de 22,07% para 60,04% com o uso de metodologia lúdica, comprovando ser um instrumento importante para a construção do conhecimento. Além de demonstrar maior interação entre os professores e os alunos, possibilitando a construção do conhecimento de forma coletiva e estabelecendo maneiras de explorar outros espaços, transformando a sala de aula em um local de geração de saber.