



JOGOS E DRAMATIZAÇÃO NO ENSINO DE CIÊNCIAS: O LÚDICO COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Mayara Lopes de Freitas Lima

Milena Gibson Barbosa

Patrícia de Souza Cavalcante Carnaval

Eliemerson de Souza Sales

A disciplina Estágio de Ensino de Biologia IV desenvolvida na Universidade Federal de Pernambuco tem como finalidades: elaboração, aplicação e avaliação de propostas de ensino em Ciências e Biologia voltadas para o ensino fundamental e médio, tomando como base os pressupostos teóricos discutidos nas disciplinas de Estágio de Ensino de Biologia I, II e III, tornando-se desta forma, segundo Pimenta e Lima (2006) um espaço formativo de intercâmbio e diálogo entre a universidade e o campo de estágio. Na formação do licenciado, há um incentivo na preparação para a utilização do lúdico em sala de aula. Jogos, modelos didáticos, dramatização, etc. são alguns exemplos de práticas bastante úteis como estratégias didáticas. O objetivo do presente trabalho foi apresentar as atividades realizadas durante o estágio supervisionado do curso de Ciências Biológicas da disciplina de Estágio em Ensino da Biologia IV. As aulas foram realizadas na Escola Estadual Barros Carvalho nas turmas dos 8º. ano e 9º. anos. No primeiro momento, realizou-se a aula teórica sobre drogas e no segundo momento a prática com a organização nas duas séries. No 9º a sala foi organizada em dois grupos A e B com o intuito de que todos pudessem se comunicar e dividir materiais para realização do trabalho. Cada grupo ficou responsável com um tema e a partir deste construir uma história. Na aula seguinte as turmas do 9º ano (A, B e C) apresentaram o teatro. No 8º, depois da aula teórica sobre a capacidade sensorial humana, os alunos foram separados em grupos e foram aplicados os jogos didáticos. Após o desenvolvimento da atividade pedagógica, verificou-se na maioria dos alunos um bom desempenho e motivação acerca da atividade. Percebeu-se que o jogo e dramatização como estratégia de aprendizagem favoreceu o processo. Os estudantes declararam que se sentiram motivados com o aspecto lúdico desenvolvido. Todos foram favoráveis a que fossem utilizadas estratégias semelhantes no estudo de outros assuntos do conteúdo programático. Naturalmente, a partir dos jogos e dramatização, um profissional atento deve ampliar o horizonte de possibilidades para os diferentes conhecimentos que o estudante precisa atingir. Podem-se utilizar jogos e dramatização que desenvolvam situações úteis ao processo educativo, dentro de um planejamento que venha a integrar a formação completa do educando.

Palavras-chave: Estratégia didática. Ludicidade. Processo de ensino-aprendizagem.