

## **ESTRATÉGIAS LÚDICAS ENVOLVENDO FRUTÍFERAS NATIVAS DA REGIÃO NORTE: UMA ALTERNATIVA PRODUZIDA PELO PIBID PARA O APRENDIZADO DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL DO MUNICÍPIO DE ARAGUATINS –TO.**

**Crislany Neres Rezende<sup>1</sup>, Marinara Cabral dos Santos<sup>1</sup>, Rayara Matos Fontineles<sup>1</sup>, Janaína Costa e Silva<sup>2</sup>, Marcus André Ribeiro Correia<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Graduandas do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas. Bolsistas CAPES/PIBID, email: chris.advir@gmail.com, marinaracabralzinha@hotmail.com, rayararosamatos@hotmail.com

<sup>2</sup> Professor Orientador – IFTO/Campus Araguatins. Bolsista CAPES/PIBID, email: janaina.silva@ifto.edu.br, correia@ifto.edu.br

**RESUMO:** Foi realizada uma proposta com estudantes do 6º ano da Escola Estadual Osvaldo Franco do turno matutino, onde foi trabalhado o tema “Estratégias lúdicas envolvendo frutíferas nativas da região norte”. O tema foi trabalhado em dois momentos onde o assunto foi abordado em sala de aula no primeiro momento e posteriormente foi realizada uma gincana no contra turno explorando a ludicidade como ferramenta de ensino aprendizagem. Os estudantes se mostraram bastante interessados e envolvidos nas atividades, sendo o resultado considerado muito positivo. O objetivo da ação foi fazer com que os estudantes construíssem um conhecimento acerca das frutíferas de sua própria região, isso de maneira descontraída facilitando o processo de ensino aprendizagem. Percebeu-se através do desempenho dos alunos nas provas e observação global da ação que os mesmos puderam adquirir certos conhecimentos acerca das frutíferas da região norte, assunto pouco divulgado rotineiramente nas aulas de Ciências.

**Palavras-Chave:** ensino, aprendizagem, frutíferas, lúdico, região norte

### **1 INTRODUÇÃO**

O ensino de Botânica encontra diversos entraves tanto no ensino fundamental como no ensino médio devido ser um conteúdo específico da Biologia que envolve diversos conceitos, tento em vista o mundo tecnológico e dinâmico em que vivemos isso desestimula o interesse por assuntos de certa forma mais teóricos (MELO, et. al; 2012). A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional em seu artigo 28 sinaliza para a necessidade de contextualização no ensino de Ciências, no intuito de tornar o ensino mais significativo para o estudante. Nessa perspectiva, trabalhar as frutíferas da região norte, aproxima o ensino de botânica da realidade vivenciada pelos estudantes, pois a probabilidade desses estudantes terem no quintal de casa ou já terem visto ou provado muitas dessas frutas é expressiva.

A utilização do lúdico vem sendo uma estratégia para promover o aprendizado de forma divertida e descontraída, de forma a possibilitar a compreensão de assuntos diversos e não é diferente com a botânica, fazendo uso da ludicidade pode-se obter bons resultados no ensino de conceitos científicos, resolução de problemas e apropriação de conhecimentos (KNECHTE, et. al; 2010). A Botânica adquire uma complexidade ainda maior, uma vez que o ensino na escola, geralmente, é meramente descritivo causando aversão e desinteresse a quem é ministrada (PINTO, et al., 2009). Essa proposta lúdica foi utilizada como alternativa ao ensino de Botânica que vem sendo trabalhado em sua maioria de forma teórica e pouco estimulante (SILVA, et al., 2005).

O professor de Ciências/Biologia encontra dificuldade em trabalhar aulas diferentes do tradicional devido sua excessiva carga horária, várias turmas, entre outras razões encontradas nas escolas públicas brasileiras. No entanto, é preciso buscar alternativas para melhorar esse quadro no ensino de Ciência. A proposta de trabalhar as frutíferas nativas do norte do estado do Tocantins de forma lúdica vem como uma alternativa para mostrar uma maneira diferente de se aprender Botânica utilizando materiais naturais que são consumidos pelos alunos no seu dia a

dia e que podem ser obtidos na própria região onde moram. O objetivo da ação foi fazer com que os estudantes construíssem um conhecimento acerca das frutíferas de sua própria região, isso de maneira descontraída facilitando o processo de ensino aprendizagem.

A proposta do PIBID foi desenvolvida com uma turma do 6º ano do turno matutino da Escola Estadual Osvaldo Franco, localizada na cidade de Araguatins-TO. Foi realizada em dois momentos: o primeiro consistiu em uma aula teórica que serviria de embasamento para o segundo momento que ocorreu alguns dias depois, culminando na realização de uma gincana no contra turno onde os estudantes puderam colocar em prática através de brincadeiras e jogos o que aprenderam na aula expositiva e na apostila ilustrada entregue nessa aula.

## 2 MATERIAL DE MÉTODOS

A proposta foi realizada com base na escolha de seis frutíferas do Cerrado e da Amazônia sendo elas o jenipapo, guaraná, abiu, carambola, murici e graviola. A realização da proposta se deu em dois momentos, no qual o primeiro ocorreu em aula expositiva na sala partindo de um momento de descontração com uma paródia musical onde foi falado um pouco sobre as frutas e suas características, a música teve como tema “Frutos da terra”, e a letra apresentou os nomes das frutíferas a serem trabalhadas em aula. Logo mais foi feita a explanação das características das frutíferas e apresentação de uma apostila utilizada como material didático, com ilustrações e informações visando evidenciar as principais características botânicas, ecológicas, econômicas e nutritivas das frutas nativas do Norte. Em seguida, após a entrega da apostila todos os alunos receberam um copinho com mousse feito com cupuaçu, assim puderam degustar um dos sabores das frutíferas nativas; na sequência foram repassadas as recomendações para o próximo momento no qual foi realizada uma gincana intitulada “Pedacinhos da Amazônia e do Cerrado” e apresentação das provas a serem realizadas pelos mesmos no próximo encontro que aconteceu no contra turno do horário de suas aulas.

O segundo momento foi a realização da gincana onde foi solicitado aos alunos participantes a divisão em dois grupos, formando assim as duas equipes: um lado da sala representando a equipe branca e o outro a equipe azul. Foram distribuídas fitas das respectivas cores para as equipes com o propósito de animar e estimular a participação, também foram repassadas as informações necessárias como regras e como cada equipe poderia obter a pontuação para as provas a serem desenvolvidas pelas equipes.

As provas utilizadas no decorrer da gincana foram:

**1º-Desenho sem tirar o lápis do papel:** solicita-se um participante de cada equipe que venha como representante para que faça o desenho de uma carambola sem tirar o lápis do papel. Após a finalização do desenho foi feita a avaliação para verificar qual se assemelha mais ao desenho proposto;

**2º-Perguntas e respostas:** perguntas sobre o conteúdo passado em sala e com base na apostila, vencendo a equipe que fizesse a maior quantidade de acertos;

**3º-Prova dos balões:** cada equipe teria que elaborar questões, após colocá-las em balões que seriam trocados pelas equipes e assim uma respondendo as perguntas da outra;

**4º-Grito de guerra:** Foi solicitado para que cada equipe elaborasse um grito de guerra utilizando o nome da cor da equipe, por fim foi analisada a letra do grito de guerra e a animação da equipe;

A aula e gincana que tinham como propósito transmitir conhecimentos aconteceram de forma prazerosa devido a maneira lúdica como foram repassadas. Os dados para avaliação dos resultados da proposta foram baseados na correta relação entre o conteúdo e as respostas dadas pelos estudantes, além da participação de todos nas provas, pois a avaliação foi contínua ao longo de todo o trabalho.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta realizada foi bem sucedida, pôde se constatar isso pela observação dos estudantes em relação a participação nas provas e acertos as perguntas feitas, mesmo quando as questões envolviam termos técnicos eles se mostraram por dentro do assunto e tendo conhecimento suficiente para relacionar os conceitos.

Ao desenvolver a proposta, incluindo aula expositiva e gincana, podemos perceber a assimilação do conteúdo pelos alunos, onde o lúdico proporcionou uma forma prazerosa de aprendizagem visando a participação ativa dos mesmos, ou seja, um empenho espontâneo atraído pela metodologia diferenciada.

É de extrema importância observar o aluno e entender que cada um é único e por isso aprende de maneiras diferentes, é necessário também valorizar as potencialidades de cada aluno individualmente, para que assim as metodologias utilizadas sejam diferenciadas, possibilitando maior eficiência no processo de ensino aprendizagem (ANTUNES; 1999).



**Fig. 01 Prova do balão**



**Fig. 02 Prova perguntas e respostas**

Através das estratégias lúdicas realizadas, os alunos expuseram e colocaram em prática conceitos base do conteúdo, trabalharam em prol também de atitudes sociais necessárias como o trabalho em equipe, dedicação, humildade, respeito mútuo, solidariedade, colaboração, obediência às regras, responsabilidade e comprometimento. Portanto, pode-se afirmar que essa metodologia diferenciada contribui bastante para a formação de um indivíduo social e intelectual de forma inovadora, pois, o aluno necessita de motivação e de ser instigado a buscar o conhecimento.

Através do jogo didático, diversos objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização em grupo; motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade (MIRANDA; 2001). O jogo deve ser utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (GOMES et al., 2001). No desenvolvimento do aluno, os jogos e as brincadeiras podem ser uma forma de representar algo que já viveu ou já viu (MAGALHÃES, et al., 2013)

Na concepção da proposta o lúdico são as formas pela qual o aluno inicia a aprendizagem sobre o mundo e sobre si mesma levando a conhecer signos e conhecê-los (FRIEDMANN; 1996). Dessa maneira, a presença do lúdico funciona como elo entre a criança e os professores, facilitando o diálogo e a interação, estimulando e possibilitando a aproximação do aluno ao conhecimento científico.

Dentre as provas realizadas pudemos observar a participação e cooperação, em que os alunos mostravam-se empenhados em desenvolver bem as atividades com toda a equipe, apoiando e tendo em vista que o tema da proposta era trabalhar de maneira lúdica com frutíferas a premiação não poderia deixar de ser uma sexta cheia com frutas estimulando ainda mais a participação.

#### 4 CONCLUSÕES

O presente trabalho objetivou utilizar estratégias lúdicas para trabalhar as frutíferas nativas da região norte, de forma a criar um ambiente descontraído e favorável ao ensino aprendizagem. A proposta foi bem sucedida, visto que os estudantes se mostraram bastante motivados e participativos em todas as provas. No decorrer das atividades foi notável que puderam compreender o assunto sobre as frutíferas apresentadas, uma vez que se saíram bem em todas as provas, demonstrando domínio do conteúdo.

O ambiente proporcionado pelo lúdico foi de grande ajuda na construção do conhecimento, pois brincando os estudantes adquiriram os principais conceitos referentes às frutíferas nativas do norte. Isso mostra a importância da utilização de estratégias lúdicas no ensino de Ciências para alcançar êxito no processo de ensino aprendizagem.

#### 5 REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Inteligências múltiplas uma nova vida às salas de aula. *Jornada Curitibana de Educação Infantil e Ensino Fundamental*, 5, Curitiba, 1999. *Resumos*. Curitiba, 1999.

BRASIL. [Lei Darcy Ribeiro (1996)]. **LDB : Lei de diretrizes e bases da educação nacional** [recurso eletrônico] : Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. – 9. ed. – Brasília : Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2014.

FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil*. Moderna, São Paulo, 1996.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, *Anais...*, Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

KNECHTEL, C. M; BRANCALHÃO. R, M, C; **Estratégias Lúdicas no Ensino de Ciências**. Disponível em:

[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/2010/Ciencias/Artigos/estrategias\\_ludicas.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Ciencias/Artigos/estrategias_ludicas.pdf) Acesso em: 01/03/2015.

MAGALHÃES, E. A; SANTOS, M. J; SILVA, D. R. M. A Utilização dos Jogos e das Brincadeiras na Educação Infantil para o Desenvolvimento da Criança. *Revista Interação*. v. 1, n. 2. 12.ed., 2013.

MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: *Ciência Hoje*, v.28, 2001 p. 64-66.

MELO, E. A; ABREU, F. F; ANDRADE, A. B; ARAÚJO, M. I. O. A aprendizagem de botânica no ensino fundamental: dificuldades e desafios. *Scientia Plena*; vol. 8, num. 10, 05 de out. de 2012.

SILVA, L. M; CAVALLET, V. J; ALQUINI, Y. Contribuição à reflexão sobre a concepção de Natureza no ensino de Botânica. *R. bras. Est. pedag.*, Brasília, v. 86, n. 213/214, p. 110-120, maio/dez. 2005.

PINTO, T. V; MARTINS, I. M; JOAQUIM, W. M. A construção do conhecimento em botânica através do ensino experimental. In: *XIII Encontro Latino Americano de Iniciação Científica e*



*IX Encontro Latino Americano de Pós-Graduação* – Universidade do Vale do Paraíba, Anais do Congresso, São José dos Campos (2009).