

REVISÃO LÚDICA DE BIOLOGIA: UMA ABORDAGEM INOVADORA NO ENSINO MÉDIO

PIROCHI, Sandra Caparelli¹

RESUMO

Este artigo apresenta uma experiência educativa desenvolvida com estudantes do terceiro ano do ensino médio na disciplina de Biologia, visando a criar oportunidades para revisar conteúdos de anos anteriores de forma lúdica e eficaz. Fundamentado nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular, o projeto busca atender às necessidades de formação geral indispensáveis ao exercício da cidadania, promovendo aprendizagens alinhadas com os interesses dos estudantes e os desafios contemporâneos. A metodologia envolve a identificação dos conteúdos mais relevantes nos vestibulares, seguida por uma abordagem inovadora em que os estudantes aplicam conceitos biológicos a um "extraterrestre curioso". Esta estratégia baseia-se na ideia de Perrenoud² (1999) de que "as competências se constroem através da mobilização de conhecimentos em situações complexas". Os temas foram distribuídos conforme o interesse dos grupos, que pesquisaram, revisaram os conteúdos e elaboraram diálogos explicativos na linguagem adolescente. No itinerário formativo de Ciências da Natureza, os estudantes expandiram o projeto, construindo modelos físicos de extraterrestres e criando árvores genealógicas alienígenas baseadas em conceitos genéticos. O trabalho abarcou diversas competências, como comunicação, conhecimento científico e pensamento criativo e crítico. Como resultado, os alunos não apenas consolidaram seu aprendizado, mas também produziram fichas de estudo para compartilhar com os colegas. Esta experiência demonstrou como estratégias lúdicas podem tornar a revisão de conteúdos mais engajadora e efetiva, preparando os estudantes para desafios acadêmicos futuros enquanto desenvolvem habilidades essenciais para a cidadania contemporânea. O projeto evidencia o potencial de abordagens criativas no ensino de Ciências, promovendo uma aprendizagem significativa e contextualizada.

Palavras-chave: ensino de Biologia; metodologias ativas; aprendizagem lúdica.

Introdução

A Biologia no ensino médio é uma disciplina fundamental para a formação integral dos estudantes, pois possibilita o desenvolvimento de conhecimentos essenciais para compreender os fenômenos naturais e exercer a cidadania. Contudo, a revisão de conteúdos, especialmente no contexto de preparação para vestibulares, representa um desafio significativo. A extensão do currículo, aliada à necessidade de engajar os estudantes em aprendizagens significativas,

¹ Bacharel e licenciada em Ciências Biológicas pela Universidade Santo Amaro, graduanda em Pedagogia pela Universidade Cruzeiro do Sul e professora de Ciências no ensino fundamental (anos finais) e de Biologia no ensino médio pelo Colégio Madre Iva, email: sandra.piochi@madreiva.com.br

² Perrenoud 1999, p. 145.

demanda estratégias pedagógicas inovadoras que articulem conhecimento científico, criatividade e competências primordiais para os desafios contemporâneos (PERRENOUD, 1999; BNCC, 2018).

Nesse contexto, o presente artigo relata uma experiência que utilizou a abordagem lúdica como uma forma para revisar conteúdos da disciplina de Biologia com estudantes do terceiro ano do ensino médio. A atividade, inspirada na proposta de Perrenoud de que as competências se desenvolvem mobilizando conhecimentos em situações complexas, propôs que os alunos explicassem conceitos biológicos a um "extraterrestre curioso". Tal estratégia buscou não apenas revisar conteúdos acadêmicos, mas também estimular habilidades como comunicação, pensamento crítico e criatividade, fundamentais para a formação integral. Além disso, a iniciativa seguiu as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatiza aprendizagens alinhadas aos interesses dos estudantes e às demandas do mundo contemporâneo.

O projeto também incorporou elementos do itinerário formativo de Ciências da Natureza, permitindo que os estudantes expandissem a abordagem inicial por meio da criação de modelos físicos de extraterrestres e árvores genealógicas, explorando conceitos como genética e hereditariedade. Essa combinação de atividades práticas e imaginativas consolidou o aprendizado dos conteúdos e promoveu a integração de competências socioemocionais e científicas, evidenciando o potencial de metodologias ativas e lúdicas para tornar a revisão de conteúdos mais engajadora e eficaz (SOUZA; SANTOS, 2020; RIBEIRO; MAGALHÃES, 2017).

Desenvolvimento

O trabalho foi realizado com estudantes do terceiro ano do ensino médio, enfocando a revisão de conteúdos de Biologia previamente abordados. A metodologia do projeto seguiu três etapas principais:

- a) identificação dos conteúdos relevantes: foram mapeados os temas mais recorrentes em exames vestibulares, como genética, fisiologia, ecologia e evolução, considerando também os interesses dos estudantes;
- b) estratégia lúdica de ensino: inspira-se na ideia de Philippe Perrenoud (1999) de que as competências se constroem pela mobilização de conhecimentos em situações complexas. A abordagem central consistiu em uma interação imaginativa: os estudantes explicavam conceitos biológicos a um "extraterrestre visitante". Esse "diálogo" foi desenvolvido na linguagem adolescente, incentivando a compreensão e

a comunicação criativa;

- c) expansão do projeto: no itinerário formativo de Ciências da Natureza, os grupos criaram modelos físicos de extraterrestres, explorando conceitos genéticos na elaboração de árvores genealógicas alienígenas, que abordaram a transmissão de características hereditárias e variação genética.

As atividades foram realizadas em grupos e promoveram a colaboração e a troca de conhecimentos entre os estudantes. O uso de ferramentas tecnológicas também contribuiu para enriquecer a experiência.

Resultados

Os resultados obtidos foram significativos tanto no âmbito acadêmico quanto no desenvolvimento de competências socioemocionais. Cada grupo produziu fichas de estudo criativas e dinâmicas, compartilhadas com os colegas, criando uma rede de apoio e aprendizado coletivo. A elaboração de modelos físicos e árvores genealógicas alienígenas estimulou a criatividade dos estudantes, incentivando o pensamento crítico e a resolução de problemas. Durante as apresentações da Semana Azul, os alunos puderam partilhar suas experiências e convidaram os visitantes a explicarem conceitos ao alienígena.

O projeto trabalhou competências como comunicação eficaz, colaboração, pensamento crítico e criatividade, promovendo a formação integral dos estudantes.

Considerações finais

O projeto descrito neste artigo evidencia o potencial de estratégias lúdicas no ensino de Biologia, especialmente no contexto de revisão de conteúdos. Ao integrar criatividade, colaboração e conhecimento científico, o projeto demonstrou como o uso de situações imaginativas pode tornar a aprendizagem mais engajadora e significativa. Ao alinhar-se às diretrizes da BNCC, destacou-se a importância de promover aprendizagens que dialoguem com os interesses dos estudantes e os desafios contemporâneos.

Essa experiência pode ser adaptada a outros contextos educativos, contribuindo para tornar o ensino de Ciências mais dinâmico e atrativo, ao mesmo tempo que prepara os alunos para os desafios acadêmicos e sociais do futuro. A abordagem evidencia que é possível ensinar com leveza e criatividade, sem abdicar da profundidade e da qualidade do aprendizado.

Referências

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC). (2018). *Ministério da Educação*. Brasília: MEC. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>.

PERRENOUD, P. (1999). *Construir competências desde a escola*. Porto Alegre: Artmed.

RIBEIRO, E. M., & MAGALHÃES, R. G. (2017). Estratégias lúdicas para o ensino de Ciências: uma análise de sua eficácia na educação básica. *Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia*, 10(1), 61-72.

SOUZA, M. T., & SANTOS, A. R. (2020). Metodologias ativas e ensino de Ciências: a utilização de jogos e atividades lúdicas no contexto da Biologia. *Revista de Ensino de Ciências e Matemática*, 21(3), 45-58.