

A CULTURA *POP* COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA MEDIÇÃO DIDÁTICA NO ENSINO DOS CONTEÚDOS DE BIOLOGIA

Afonso Barbosa Júnior ¹
Simone Mendes Cabral ²
Márcia Adelino da Silva Dias ³

INTRODUÇÃO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), traz em suas recomendações a forma de se abordar ciência atrelada a contextualização social, possibilitando que os conhecimentos teóricos adquiridos em sala de aula possam ser postos em práticas no cotidiano do aluno. Na BNCC, portanto, propõe-se discutir o papel do conhecimento científico e tecnológico na organização social, nas questões ambientais, na saúde humana e na formação cultural, (BRASIL, 2018).

A escola como um espaço formal para desenvolvimento da cultura científica pode usar elementos de cultura popular como ferramenta didática na mediação do ensino de seus conteúdos. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, (BNCC, 2018) no Ensino Médio os estudantes, com maior vivência e maturidade, têm condições para aprofundar o exercício do pensamento crítico, realizar novas leituras do mundo, com base em modelos abstratos, e tomar decisões responsáveis, éticas e consistentes na identificação e solução de situações-problema.

O ofício docente deve estar sempre articulado com as demandas sociais, incorporando a vivência com os saberes científicos, buscando sempre sua renovação e aperfeiçoamento. Neste sentido, objetivando uma melhor interação e contextualização, filmes, series e animações podem ser utilizados como recurso didático. O professor pode utilizá-los para preparar, melhorar ou aprimorar suas aulas, deixando-as mais dinâmicas

¹ Graduado do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, afonso.junno@gmail.com;

² Mestre em Ciências e Tecnologia ambiental da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, moninhabiologal@gmail.com;

Professor Orientador: Doutora em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, marciaadelino@gmail.com;

e proveitosas, tornando mais significativa a aprendizagem de seus alunos (SANTOS, BELMINO, 2013).

O ensino de Biologia aborda diversas áreas, dentre elas está a zoologia, como um dos grupos que desperta maior interesse por parte dos alunos, além do fato de atentar para questões de preservação de espécies e de seus habitats. No entanto, a forma como o conteúdo é abordado, pode acabar causando uma frustração, pois o livro didático trata o tema de forma generalista e descontextualizada, levando os alunos a mera memorização, causando falta de interesse pelo conteúdo, cabendo ao professor buscar maneiras de fazer esta articulação entre o que o aluno já sabe e com o que será abordado em sala de aula. O ensino de Ciências da Natureza contribui para a compreensão de fenômenos que acontecem no cotidiano do indivíduo, permitindo o entendimento do mundo em que vive, a partir da leitura dos problemas sociais (DELIZOICOV; ANGOTTI; PERNAMBUCO, 2009).

Atualmente o mundo passa por uma pandemia causada pelo novo coronavírus, e o distanciamento social é imprescindível para evitar o contágio. O ensino remoto tornou-se o principal meio que os profissionais da educação encontraram para dar continuidade ao seu trabalho, com isso surgem diversas questões, dificuldades e desafios totalmente novos, pois as estratégias metodológicas e os recursos didáticos precisaram mudar, adaptando-se a nova realidade totalmente virtual.

Uma das formas de ensinar ciências é através das metodológicas ativas, onde o aluno é levado a participar, protagonizando o processo de ensino-aprendizagem, construindo o conhecimento em parceria com seu professor e colegas. Dentre as diversas plataformas de apoio ao ensino remoto, destaca-se o *Padlet*, *Wordwall*, *Kahoot* e *Jamboard*. Estas servem de recurso didático, possibilitando uma interação diferenciada e lúdica, através de joguinhos de memória, verdadeiro ou falso, labirinto, quis, algo que muitas vezes é impossibilitado no ensino presencial seja por falta de materiais, de tempo ou de estrutura adequada. Além disso, contribuem para tal situação, a falta de recursos de mídias e multimídia em algumas escolas e de laboratórios apropriados e bem equipados (SANTOS. TERÁN, 2013).

Diante do exposto, é possível considerar que a formação de alunos críticos acerca de temas de zoologia deve iniciar pela superação do modelo clássico de ensino de Biologia. Segundo Moreira (2010) citado por Silva e Costa (2018) recomenda-se alguns

princípios, como: considerar os conhecimentos prévios; abandonar o modelo de aula narrativa (professor transmissor); estimular os alunos a perguntarem; utilizar materiais educativos e estratégias diversificadas; mostrar que o significado parte das ideologias de cada pessoa; utilizar o erro como fator de aprendizagem e não de punição; deixar claro a incerteza do conhecimento humano e; propiciar que os alunos abandonem obstáculos epistemológicos existentes.

Diante disso a presente pesquisa tem por objetivo utilizar elementos da cultura pop, tais como filmes, series e animações, para contextualização dos conteúdos de Biologia, como estratégia didática, buscando dar maior sentido aos conceitos para além da mera memorização.

METODOLOGIA

Para que o objetivo da pesquisa fosse alcançado, o ensino por meio de metodologia ativa foi escolhido para contextualização além de buscar a participação dos alunos durante as aulas, que foram desenvolvidas em turmas de segundo ano do Ensino Médio, de uma escola localizada no município de Queimadas – PB. No entanto todos os encontros foram realizados de forma virtual, seguindo os protocolos de distanciamento social. Desse modo, esta investigação apresentou natureza qualitativa, na qual houve o aprofundamento de uma situação objetivando a compreensão e a explicação das informações (FLICK, 2009).

As aulas foram divididas de acordo com os grupos que compoem o reino animal, ocorrendo uma intervenção por semana, devido as limitações impostas pelo ensino remoto. A plataforma *padlet* foi escolhida como recurso didático, buscando a interação da turma durante a aula remota. Após a aula expositiva sobre o conteúdo o *link* do mural era disponibilizado no chat, enquanto o professor explicava seu funcionamento, compartilhando a tela e mostrando passo a passo para realizar a atividade, que consistia em adicionar a imagem de algum personagem da cultura pop, seja de filmes, séries ou animações, junto da imagem o aluno poderia adicionar a que grupo o personagem pertence. Todos os alunos tinham liberdade para tirar duvidas tanto sobre a atividade quanto sobre os animais representados através dos personagens.

A primeira intervenção utilizando a plataforma *padlet* foi realizada após aulas dos grupos dos artrópodes, moluscos e equinodermos. Dentre os personagens de cultura *pop* citados, destacam-se os que fazem parte da infância destes alunos, como os desenhos e séries infantis. Este vínculo emocional com os personagens torna o aprendizado significativo, através da contextualização é possível avivar suas memórias afetivas, e provocar o aluno para o debate, discutindo a relação entre a representação ficcional do animal e seu meio de vida real. A cultura *pop* e suas diversas mídias, que representam um meio de comunicação em massa de grande penetração popular, podem ser aproveitadas na sala de aula, como uma forma de despertar o interesse e prender a atenção dos alunos (SILVA; COELHO, 2016).

Desde os primórdios seres humanos possuem grande admiração pelo mundo animal, quando já desenhavam suas formas nas paredes de cavernas. Atualmente a cultura *pop* reflete esta admiração com os diversos filmes contendo personagens inspirados em animais, é possível utilizar esta ferramenta como forma de direcionar o olhar dos alunos para questões ambientais e ecológicas, além da desmistificação de certas crenças populares que acabam sendo reforçadas por filmes de ficção, acabando por prejudicar a preservação de alguns animais, como é o caso das serpentes. Segundo Coelho e da Silva (2015), os filmes possuem um potencial pedagógico especial e podem dar suporte a novas modalidades educativas, com a possibilidade de utilização em todos os níveis de ensino e disciplinas.

Durante o debate ocorrido após o uso do mural, foi possível identificar uma maior participação da turma através do chat e microfone, algo que não ocorre com frequência durante as aulas remotas, sendo assim é possível constatar que a metodologia além de tornar o aluno mais participativo também contribui para a contextualização dos conteúdos e significância em sua aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto pode-se constatar que o ensino de ciências atrelado ao uso de ferramentas tecnológicas já é uma realidade imposta pela pandemia, algo que está causando uma profunda transformação no modo de ensino e em como os alunos

assimilam o conteúdo. A zoologia abordado de maneira contextualizada, torna-se mais interessante e instigante. O uso de recursos didáticos proveniente de filmes atrelado a metodologias ativas como plataformas de ensino, pode trazer benefícios para a aprendizagem dos alunos, gerar motivação e interação entre eles. O presente trabalho atingiu seu objetivo para área de Zoologia Cultural, que estuda a presença de elementos zoológicos em manifestações simbólicas expressa por meio de variada cultura. Assim, a utilização desse tipo de proposta didática pode ser adaptada e modificada da maneira que o professor julgar adequada para que seja condizente com o interesse dos alunos com o tema.

Palavras-chave: Ensino de Zoologia, Cultura Científica, Cultura Pop, Biologia.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência PIBID, uma iniciativa da CAPES, que contribuiu de forma significativa para minha formação.

REFERÊNCIAS

COELHO, L.B.N.; DA-SILVA, E.R., 2015. **Análise de “Minúsculos: o Filme” à luz da biologia animal**. 13 pp. In: Cassab, M.; Andrade, G.T.B.; Oliveira, H.R. & Vilardi, L.G.A. (orgs.) - Anais do Encontro Regional de Ensino de Biologia – Regional 4. Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação, 28 a 30 de abril de 2015 Juiz de Fora, MG. Disponível em: <http://www.sbenbio.org.br/blog/anais-do-encontro-regional-de-ensino-de-biologia-regional-4/>

DA-SILVA, E.R. & COELHO, L.B.N. 2016. **Zoologia Cultural, com ênfase na presença de personagens inspirados em artrópodes na cultura pop**. In: Da-Silva, E.R.; Passos, M.I.S.; Aguiar, V.M.; Lessa, C.S.S. & Coelho, L.B.N. (eds.) – Anais do III Simpósio de Entomologia do Rio de Janeiro. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Rio de Janeiro, p. 24-34.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A.; PERNAMBUCO, M. M.
Ensino de ciências: fundamentos e métodos. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

FLICK, W. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3.ed. Artmed: Porto Alegre, 2009.

MOREIRA, M.A. **O que é afinal aprendizagem significativa?** Curriculum, La Laguna, Espanha, 2012.



SANTOS, S.Z.S.; TERÁN, A.F. **Condições de ensino em zoologia no nível fundamental: o caso das escolas municipais de Manaus-AM.** Rev. ARETÉ, v.6, n. 10, p.01-18, 2013a.

SANTOS, S.Z.S.; TERÁN, A.F. **O planejamento do ensino de zoologia a partir das concepções de profissionais da educação municipais em Manaus-Amazonas, Brasil.** REIEC, v.8, n.2, p.1-12, 2013b.

SILVA, M. S.; COSTA, S. **Ensino de zoologia nas aulas de Ciências a partir da aprendizagem significativa crítica.** In. Ensino, saúde e ambiente, v.11, n.1, p. 36-58, abril 2018.