



A FABULAÇÃO COMO METODOLOGIA NO ENSINO DE CIÊNCIAS A PARTIR DA PESQUISA NARRATIVA

THE FABULATION AS A METHODOLOGY IN SCIENCE TEACHING FROM NARRATIVE RESEARCH

FABULACIÓN COMO METODOLOGÍA EN LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN NARRATIVA

1

RESUMO

No presente trabalho, rememoro as fabulações e peripécias vividas por mim enquanto criança em sua introdução. Agora, vivendo a vida adulta e tendo atuado como professora nas séries iniciais da educação básica após ter feito pedagogia, compreendo o quão importante é a infância. É na infância que acontecem as descobertas do mundo, é fabulando que a criança consegue compreender o que a cerca. Entretanto, com o passar dos anos escolares, essas fabulações são desbastadas por um ensino monótono, sendo que tal método de ensino não facilita a compreensão de assuntos como por exemplo, as células, a astronomia, a botânica, dentre outros. Deste modo, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro para que a fabulação seja trabalhada no ensino de botânica. O jogo parte do princípio de um Girassol, na qual são feitas perguntas sobre o modo de vida da planta e tais perguntas estimulam as respostas fabulativas, facilitando a compreensão do aluno acerca do conteúdo de botânica.

PALAVRAS-CHAVE: Fabulação. Ensino de Botânica. Jogo didático.

ABSTRACT

In this present academic work, I remember the fabulations and adventures lived by me as a child in your introduction. And now, living the adult life, and has served as a teacher in the early grades of basic education after doing Pedagogy graduation, I understand how importante is the childhood. It is in this phase that new discoveries of the world happen and the kids can understand what's around them through fabulation. However, over the school years, these fabulations are changed to a teaching monotonous, but this teaching method doesn't make it easy to understand subjects like cells, astronomy, botany and others. In this way, a board game was developed so the fabulation can be work in the teaching of botany. The game starts from a sunflower principle, that ask questions about the plants way of life, and these questions stimulated as fabulous answers helps the students comprehension about Botany.

KEYWORDS: Fabulation. Botanical Teaching. Didactic Game

¹ **Submetido em:** DD/MM/ANO – **Aceito em:** DD/MM/ANO (Não preencher)



RESUMÉN

En el presente trabajo, recuerdo las fabulaciones y aventuras que viví cuando era niña. Ahora, viviendo la edad adulta y habiendo servido como maestra en los primeros grados de educación básica después de haber hecho pedagogía, entiendo la importancia que tiene la infancia. Es en la infancia que ocurren los descubrimientos del mundo, es *fabulando* que el niño puede entender lo que lo rodea. Sin embargo, durante los años escolares, estas fabulaciones se diluyen con una enseñanza monótona, y este método de enseñanza no facilita la comprensión de temas como las células, la astronomía, la botánica, entre otros. Por lo tanto, se desarrolló un juego de mesa para que la fabulación se pudiera trabajar en la enseñanza de la botánica. El juego se basa en un principio de girasol, en el que se hacen preguntas sobre el estilo de vida de la planta y tales preguntas estimulan respuestas fabulosas, facilitando la comprensión del contenido botánico del estudiante.

PALABRAS CLAVE: Fabulación. La enseñanza de la botánica. Juego didáctico.

INTRODUÇÃO

Vivida no interior de São Paulo, em uma cidade com menos de 100 mil habitantes, relembro minha infância, típica de interior. Brincadeiras aconteciam na rua, sem preocupação com o tempo, aliás, o tempo ali não era medido por relógios, era indicado pelo céu; era observando o Sol que sabia a hora de almoçar e principalmente de parar a brincadeira e seguir para casa. Rememoro cantigas de roda, lendas, brincadeiras tradicionais, invenções de histórias e tantas imaginações. Infâncias que com o “boom” da tecnologia e com o crescimento da urbanização não acontecem mais com tanta frequência, apesar de ter apenas 22 anos, tive a honra de ser contemplada com uma infância minimamente regada a jogos virtuais, exceto alguns videogames de pouco acesso. Cantigas que foram (de)cantadas com o tempo, histórias que viram memórias e memórias que viram saudades. Hoje, vivendo a adultice, tão desejada por mim criança, me encontro tecendo em entrelinhas o resgate da infância. Resgatar a infância é resgatar sonhos, memórias e novos saberes.

A infância representa a idade da descoberta e da imaginação, na qual a criança, na educação infantil é estimulada à criatividade e descoberta do mundo e das situações que a cerca no ambiente em que está inserida. No ambiente escolar, na educação infantil, é comum se encontrar jogos e brincadeiras lúdicas dando espaço à fabulação, imaginação e criatividade.

A imaginação é para a criança um espaço de liberdade e de decolagem em direção ao possível, quer realizável ou não. A imaginação da criança move-se junto — comove-se — com o novo que ela vê por todo o lado no mundo. Sensível ao novo, a imaginação é também uma dimensão em que a criança vislumbra coisas novas, presente ou esboça futuros possíveis. Ela tem necessidade da emoção imaginativa que vive por meio da brincadeira, das histórias que a cultura lhe oferece, do contato com a arte e com a natureza, e da mediação adulta: o dedo que aponta, a voz que conta ou escuta, o cotidiano que aceita. (GIRARDELLO, 2011, p. 76).

É na infância que deve haver o estímulo das mais diversas formas para que haja a expansão da consciência e do entendimento de mundo, pois é nessa idade que o desenvolvimento da personalidade começa a acontecer, e quanto mais estimulada, maior será o nível de percepção das visões de mundo e da criticidade dessa criança que futuramente exercerá seus direitos de cidadão perante a sociedade.

Porém, com o passar dos anos escolares, acontece o desbaste dessa fabulação e imaginação, sendo a mesma substituída por um raciocínio mecânico que muitas vezes se é exigido nas aulas de ciências e matemática, por exemplo. Isso faz com que este aluno deixe a fabulação e o imaginário de lado e foque apenas no raciocínio lógico e mecânico. Tal raciocínio dificulta a real compreensão do aluno diante de muitos conteúdos trabalhados nas aulas de ciências, no qual seria essencial que a fabulação ainda estivesse presente (como por exemplo a dimensão da célula e como as organelas funcionam), para que a aprendizagem fosse efetiva, pois tais conteúdos são mais abstratos, invisíveis a olho nu e impalpáveis, necessitando da criatividade e imaginação do aluno para a compreensão. Estendendo a fabulação para o Ensino Fundamental I e II e também para o Ensino Médio, de acordo com a faixa etária e desenvolvimento cognitivo dos alunos, possibilitaria que o abstrato fosse melhor compreendido.

Diante dessa necessidade, refletindo como a fabulação deve ser mantida e trabalhada com os alunos nas aulas de Ciências com alunos de Ensino Fundamental I, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro voltado para o ensino de botânica com supostas respostas fabulativas criadas a partir de perguntas para estimular os alunos com o lúdico para que o mesmo compreenda com efeito o que está sendo ensinado e relacione este conteúdo com seu cotidiano.

REFERENCIAL TEÓRICO

EDUCAÇÃO CIENTÍFICA NA SOCIEDADE ATUAL – ALFABETIZAÇÃO CIENTÍFICA

O ensino de ciências é fundamental para a formação do aluno como cidadão crítico e incluído no meio social, pois a o conteúdo estimula o discente ao raciocínio sobre o meio em que vive, como o mesmo se comporta nesse meio e como o meio responde a tal indivíduo, além de quebrar tabus relacionados, muitas vezes, ao senso comum. "Para o exercício pleno da cidadania, um mínimo de formação básica em ciências deve ser desenvolvido, de modo a fornecer instrumentos que possibilitem uma melhor compreensão da sociedade em que vivemos." (DELIZOICOV; ANGOTTI, 1990, p. 56).

A escola como instituição formal de ensino foi mudada ao longo das décadas, passando de instituições quadradas e enclausuradas que não permitiam a entrada de informações externas, em que o aluno era um receptor passivo de conhecimento, para instituições que são bem mais abertas às informações exteriores, no qual o aluno e o professor possuem uma relação horizontal. Desse modo, é defendido por Molina e Schnorr (2018, p. 12) que "A relação professor-aluno precisa ser horizontal, não hierarquizada, de confiança e parceria, permeada pela paciência e benevolência. É importante para cada criança perceber, sentir, no olhar do professor que ela é bem-vinda, que aprender é bom."



Chassot (2003, p. 2) defende que: “Se antes o sentido era da escola para a comunidade, hoje é o mundo exterior que invade a escola. Assim, a escola pode não ter mudado; entretanto, pode-se afirmar que ela foi mudada”. Sabe-se que a escola é formada por culturas diferentes de acordo com o local em que se encontra e a população que a frequenta.

“Nossas escolas, como sempre, refletem as maiores mudanças na sociedade – política, econômica, social e culturalmente.” (KRASILCHIK, 2000, p. 1). Os alunos também formam suas ideias fora da escola e, conseqüentemente, possuem visões diversas de como enxergar o mundo. A partir disso, o currículo de ciências deve atender e superar essas diferenças culturais e sociais. Diante disso, o currículo deve incluir uma formação ética, deve estimular a autonomia intelectual do aluno, entretanto, também deve estimular o pensamento crítico afim de que o estudante possa participar de decisões importantes que irão afetar a comunidade em que vive e seu meio social.

O Brasil vem enfrentando um problema ainda maior ao longo dos anos: a má formação dos profissionais da educação. Dessa forma, o ensino de Ciências acaba sendo traduzido em um ensino teórico, em que o foco é voltado para os livros didáticos que muitas vezes estão distantes da realidade do aluno. Além dos problemas citados, o Ensino de Ciências nas séries iniciais ainda possui uma peculiaridade, que neste caso é que as aulas são ministradas por um professor polivalente, ou seja, um profissional que abrangerá todas as áreas do conhecimento, o que torna o ensino de Ciências, neste caso, diferente entre o Ensino Fundamental I e as séries subsequentes.

Dessa forma, Ducatti-Silva, (2005, p. 17) defende que

Para mudar essas condições e buscar uma outra realidade, é imprescindível uma formação mais adequada dos professores, de maneira que ofereça aos seus alunos conhecimentos com propriedades de cunho científico para que estes possam participar e atuar com consciência na sociedade em que vivem.

Além disso, a proletarização dos professores os excluem indiretamente da globalização, afetando diretamente a formação do educando. “A proletarização dos profissionais da educação os faz excluídos dos meios que transformam o planeta, onde a quantidade e a velocidade de informações o fazem parecer cada vez menor.” (CHASSOT, 2003, p. 2). As excessivas cargas horárias trabalhadas não permitem que os mesmos ampliem seus conhecimentos em sua específica área e acompanhem a globalização, acabando por se tornar um profissional desatualizado em sua área e, conseqüentemente, suas aulas são retrógradas, muitas vezes desatualizadas, descontextualizadas, de conhecimento fragmentado, mantendo indagações sobre o senso comum e com conteúdos maçantes. Assim, os discentes, muitas vezes não conseguem relacionar a ciência com seu dia-a-dia, e acabam não despertando o interesse pela disciplina ciências.

Segundo Compiani, Figueirôa e Neweria (2003, p. 2), falta ao ensino de ciências meios que estimulem um maior entendimento sobre a comunidade e atividade científica. Além disso, há a fragmentação do conhecimento, como por exemplo a fragmentação das ciências exatas, com as ciências da natureza e as ciências humanas, e isso acaba impedindo o discernimento dos problemas reais, dificultando que se encontre meios para resolvê-los.

Freitas e Zanon (2003, p. 4), realizaram um trabalho que possuía como objetivo analisar como as crianças do 1º ao 4º ano do ensino primário construíam seus conhecimentos relacionados a ciência, destacando “[...] que o conhecimento científico é, ao mesmo tempo, simbólico por natureza e socialmente negociado.” E a pesquisa teve como resultado que a apropriação do conceito científico pelo aluno é progressiva a partir de técnicas operatórias, habilidades, leitura e escrita. As autoras desta pesquisa constataram que em um primeiro momento os alunos debatiam sobre as questões com argumentos baseados no senso comum, porém, em um segundo momento, após terem sido estimulados com as problematizações dos professores, os mesmos já eram capazes de formular hipóteses mesmo sem o conhecimento efetivo sobre.

Deste modo, é importante salientar que o papel do professor de ciências é fundamental para que as ideias dos alunos não sejam descontextualizadas e os conhecimentos não sejam fragmentados.

Cabe ao professor orientar os alunos sobre o que e onde observar, de modo que se colem dados importantes para as comparações que se pretende, pois, a habilidade de observar implica um olhar atento para algo que se tem a intenção de ver. (BRASIL, 1997, p. 66).

As práticas contextualizadas ainda se encontram bem distantes da sala de aula mesmo sabendo-se da importância do ensino de ciências para a formação do aluno como cidadão crítico, os alunos ainda não são vistos como possíveis participantes efetivos da ciência e há a visão do cientista em um patamar elevado, como um profissional de laboratório, distante da sala de aula. Para que essa realidade seja mudada, torna-se necessário desenvolver metodologias para que o ensino de ciências tenha como foco já nas séries iniciais, o estímulo para a participação ativa desse educando durante o processo de aquisição do conhecimento e que isso aconteça por atividades de aprendizagem. Uma dessas metodologias de ensino seria a Fabulação, que será trabalhada ao longo desse trabalho.

A FABULAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO – CIÊNCIAS

O corpo tem ânsia pelo encontro e o encontro tem uma angústia contínua pela fabulação. Já a fabulação quer mais é se reinventar, inventar de novo e quantas vezes for preciso para experimentar muitos devires. É a costura que se faz paixão, se forma e desforma o tempo todo nessa lembrança viva. É encontro de afetos. (BARIN, 2015, p. 35).



O conceito de fabulação e o estudo da mesma, está atrelado a Bergson, que foi um dos primeiros autores a estudá-la, a partir da visão Bergsoniana da fabulação, Gilles Deleuze passa a estudar o tema e aprofunda-se no mesmo, criando suas obras voltadas à arte e ao cinema. Com o passar dos anos, outros autores mergulharam no campo do estudo da fabulação e como a mesma relaciona-se com a realidade dos indivíduos.

Desde os primórdios da história da humanidade a fabulação encontra-se presente, era a partir da fabulação que se eram explicados os fenômenos naturais, o Universo, a vida após a morte, etc. Os grandes mitos, criaturas e seres mitológicos surgiram a partir da fabulação.

Em Bergson, a fabulação é definida como um dispositivo de produção de divindades, seres imaginários, mitos e lendas, cuja função é a de proteger o indivíduo da depressão em face da consciência da morte, assim como a sociedade do poder dissolvente da inteligência, substituindo as percepções e as lembranças reais por percepções e lembranças falsas. (PIMENTEL, 2010, p. 29).

Bergson defende a fabulação como criadora de mitos, criaturas imaginárias e lendas, o que conseqüentemente nos remete a infância, onde a presença desses seres e histórias são mais presentes e mais frequentemente estimulados. A infância é a idade que mais se estimula a fabulação, é a idade que o irreal e o imaginário é permitido e liberado, é a idade que novos mundos são inventados e mergulhados.

Entretanto, não é apenas Bergson que estuda e defende a fabulação como prática constante dos indivíduos. Outras definições foram surgindo com o passar dos anos:

Fabular não é uma utopia, mas a possibilidade de alcançar uma linha de transformação, através da expressão, em situações históricas que fazem aparecer qualquer mudança como impossível. Não se fabula uma verdade política universal, mas apenas uma estratégia singular não totalizável. Fabular não responde à necessidade de integrar todas as culturas, todas as formas de subjetividade e todas as línguas num devir comum, mas apenas à necessidade estratégica de salvar da alienação uma cultura, para permitir o florescimento de uma subjetividade, para arrancar do silêncio uma língua. Não é uma solução para tudo nem para todos (e esta é a sua debilidade), mas pode ser o único para alguns (e está é a sua potência). Não a arte (técnica) do possível, mas a arte (transformação) do impossível. (PELLEJERO, 2008, p. 86).

A partir da fala de Pellejero, nota-se que na infância, a criança lida com os questionamentos de acordo com sua idade cognitiva, e fabula explicações para tudo ao seu redor, até que a mesma adquira o conhecimento necessário acerca daquilo que foi fabulado. Martins (2015, p. 61) expressa em seu trabalho: “Fabular permite se transformar através do sentido que a palavra produz vivenciando uma experiência criadora através da imaginação.” Fabulando, se é capaz de vivenciar novas experiências que lhe serão importantes para a compreensão da realidade que se está inserida culturalmente.

Talvez esta seja a importância política da fabulação que consiste em produzir novas percepções e sensações que desafiem o pensamento instituído, fazendo abrir à vida novas possibilidades para além da reprodução. Nessa perspectiva, a fabulação se

torna um ato de fala que possibilita a ficção de si e do mundo. (FIORIO, 2013, p. 142).

Deslocando a fabulação para o campo da educação, é abrir um novo Universo, novas formas de agir e de pensar que não se enquadram a um saber pré-sedimentado, monótono e estático. A fabulação na educação abre novas portas e conectam elementos que antes pareciam distantes.

A fabulação na educação infantil é estimulada através de brincadeiras, músicas, danças e atividades lúdicas. A contação de história e a apresentação dos diversos tipos de personagens mitológicos, contos e fábulas abre para a criança um novo Universo, universo que a fará mergulhar na fabulação e ela própria criar histórias a partir dessa mitologia.

Fabular é preciso, fabular faz parte da natureza humana, fabular é um modo de ser que acorda em cada um de nós o apelo ao sonho, a necessidade da fantasia, a vivência da imaginação. Ninguém consegue viver sem conviver com momentos de fabulação, que na arte literária acontece do feliz casamento do sonho com o real. E é nesse jogo de contar e imaginar a vida surpreendida pelo poder encantatório e inventivo da ficção que o ato de fabular revela como o mundo é e como o mundo poderia ser. (MARINHO, 2015).

Entretanto, com o passar dos anos escolares, essa fabulação é substituída pelo raciocínio lógico e por um ensino monótono, que muitas vezes acaba sendo um baque para a criança que sai da Educação Infantil e chega no Ensino Fundamental.

Para resgatar a fabulação, a pesquisa narrativa pode ser uma possibilidade pedagógica no ensino de ciências, facilitando a compreensão efetiva do aluno acerca do que lhe está sendo ensinado.

Através da narrativa os seres humanos teorizavam sobre fenômenos naturais ainda não explicados cientificamente, teorizavam sobre criaturas mitológicas, transmitiam seus conhecimentos medicinais, sobre caça, etc, sendo a experiência vivida por alguém e a capacidade desse indivíduo explicar o que vivenciou, explicando sua vivência à outros, tornando tal narrativa atemporal, pois ela poderia ser passada novamente à outros pelos que ouviram do primeiro indivíduo.

As pessoas vivem histórias e no contar dessas histórias se reafirmam. Modificam-se e criam novas histórias. As histórias vividas e contadas educam a nós mesmos e aos outros, incluindo os jovens e os recém pesquisadores em suas comunidades. (CLANDININ; CONNELLY, 2011, p. 27).

Além de ser atemporal, a narrativa capacita o indivíduo a compreender a si mesmo e aos outros a partir das experiências vividas e compartilhadas, além de possibilitar a reflexão sobre tais experiências.

A narrativa como ferramenta pedagógica no ensino de ciências pode deixar de ser papel secundário para assumir a protagonização das aulas de ciências, pois a mesma ajuda na



compreensão dos conteúdos trabalhados e aumentando o interesse dos alunos. Doll Junior (1997, p. 185) destaca em seu trabalho: “O modo narrativo requer interpretação. Uma boa história desafia o leitor a interpretar, a iniciar um diálogo com o texto. Numa boa história existe exatamente a quantidade suficiente de indeterminação para incitar o leitor ao diálogo.”

No meio educacional, historicamente a narrativa tem sido discutida nos Âmbitos Literários – o romance, a novela, o conto e a crônica –, entretanto, a psicologia expandiu essa visão para além do gênero literário. A narrativa possui um modelo para que seja seguido e melhor organizada, tal padrão foi composto por seis elementos, modelo este que foi proposto por Labov em 1972 e que Albuquerque (2014) explica em seu trabalho.

- **Abstract:** A que se refere?
- **Orientação:** O que? Como? Quando? Onde?
- **Complicação:** O que aconteceu a partir disso?
- **Avaliação:** E então?
- **Resolução:** E agora? O que aconteceu?
- **Coda:** Qual a conclusão do fato?

Albuquerque aprofunda mais nos elementos e os deixa claro conforme vai desenhando seu trabalho: no abstract, ou resumo, o indivíduo deverá apresentar brevemente o que será sua narrativa. Tal elemento não é um elemento obrigatório. No elemento Orientação, que também não é obrigatório, deverá ser situar o evento para quem irá ouvir, ‘como?’ ‘quando?’ ‘com quem?’ ‘o que aconteceu?’. Certo elemento pode ocorrer intercalando com os demais elementos propostos por Labov e por isso não é obrigatório. Já o terceiro elemento, que é a Ação complicadora é o elemento considerado mais importante. Albuquerque (2014, p. 5) define: “A ação complicadora consiste na parte da narrativa que se refere ao que aconteceu, a partir da enumeração de orações narrativas em sequência temporal enunciadas no passado.” Esse terceiro elemento deve ter no mínimo duas orações narrativas para ser considerada uma narrativa mínima. A resolução é o quarto elemento e como o próprio nome diz, apresenta uma resolução para a narrativa, a consequência que a mesma teve, sendo a etapa da finalização da narrativa. O quarto elemento é a avaliação, no qual o narrador defenderá seu ponto de vista, indicando o ponto da história e porquê a mesma é relevante. O último elemento é o coda:

Coda seria a parte que demarca o fim da narrativa e que traz o narrador e o ouvinte de volta à conversa e ao momento presente da interação. Muitas vezes a coda contém julgamentos morais do narrador, ou seja, uma avaliação sobre os eventos narrados, sendo por isso também chamada de coda avaliativa. (ALBUQUERQUE, 2014, p. 3).



Tais elementos definidos por Labov possibilita que a narrativa seja trabalhada amplamente no contexto das aulas de ciências, pois a partir de tais elementos é possibilitado ao aluno a fabulação de diversos assuntos, possibilitando expor essa fabulação de maneiras diversas afim de melhorar a compreensão dos conteúdos trabalhados nas aulas de ciências, sendo um método pedagógico plausível para ser trabalhado em sala juntamente com outros métodos. A narrativa como método pedagógico será capaz de possibilitar ao aluno a organizar seus pensamentos, estruturar os mesmos e posteriormente expor se assim for desejado por ele.

Dentre os materiais didáticos que podem ser trabalhados, o jogo é um dos mais agradáveis para entreter e fazer com que os estudantes compreendam efetivamente o assunto que está sendo trabalhando, saindo da monotonia das aulas expositivas e possibilitando a horizontalidade entre o professor e o aluno.

O jogo didático apresenta-se como uma ferramenta muito prática para resolver os problemas apontados pelos educadores e alunos, onde a falta de estímulo, a carência de recursos e aulas repetitivas podem ser resolvidas com eficiência, pois os jogos associam as brincadeiras e a diversão com o aprendizado. Os alunos são estimulados e acabam desenvolvendo diferentes níveis da sua formação, desde as experiências educativas, físicas, pessoais e sociais. (JANN; LEITE, 2010, p. 283).

Os jogos como ferramenta didática é bem conhecido no ambiente acadêmico, porém é pouco compreendido e também um campo pouco explorado pelos docentes, porém é um apetrecho pedagógico efetivo e possibilita firmamente o ensino de ciências e também de outras áreas, além de permitir uma participação efetiva do aluno para com o conhecimento como é colocado por Murcia (2005, p. 10):

O ensino deve favorecer uma participação mais ativa por parte da criança no processo educativo. Deve-se estimular as atividades lúdicas como meio pedagógico que, junto com outras atividades, como artísticas e musicais, ajudam a enriquecer a personalidade criadora, necessária para enfrentar os desafios da vida. Par qualquer aprendizagem, tão importante como adquirir, é sentir os conhecimentos.

O jogo no ensino de ciências é um instrumento pedagógico com potencial de ensino, entretanto, ainda é algo a ser explorado pelos docentes e à frente dessa apresentação, o presente projeto tem como principal objetivo o desenvolvimento de um jogo voltado para o Ensino Fundamental II, mais precisamente o quinto ano. Tal jogo estimulará a fabulação do aluno frente aos questionamentos, pois o mesmo terá que elaborar respostas e argumentar sobre estas respostas a fim de convencer os demais jogadores a partir do que foi fabulado por ele.

METODOLOGIA

Partindo da realidade em que estava inserida e as experiências que foram vivenciadas por mim enquanto professora nos anos iniciais do Ensino Fundamental na rede pública de ensino,



percebi que seria interessante tornar a Fabulação protagonista das aulas de Ciências, afim de que a partir dela, os alunos conseguissem ampliar o entendimento sobre os conteúdos trabalhados. Me pus a pensar em como conseguir trabalhar a Fabulação nas aulas.

Revisando os conteúdos trabalhados por mim, rememorei a dificuldade que encontrei ao trabalhar o conteúdo de Botânica, pois apesar de palpável, os alunos possuíam dificuldade de compreender como o reino vegetal se enquadra no âmbito dos seres vivos. Eles questionavam como se dava o crescimento de uma árvore, ou como as plantas se alimentavam, se dormiam, etc. Pude perceber que tais estudantes não ficavam satisfeitos com respostas prontas. Os alunos, com idade entre 10 e 11 anos, continuavam imaginando situações para tentar entender o que se estava sendo trabalhado. Partindo dessas constatações, surgiu a ideia de criar um jogo para trabalhar a fabulação como estratégia de ensino.

A partir da decisão de elaborar um jogo, parti para a pesquisa de como seria essa elaboração, passando a me embasar acerca da Fabulação e como esta poderia ser trabalhada no ensino de Botânica. Conforme as leituras dos autores citados acima foram acontecendo, pude ampliar minha visão acerca do conceito de Fabulação e como o mesmo poderia ser inserido na ideia do jogo, além de pensar também, qual seria o tipo de jogo a ser desenvolvido.

Após pesquisar os métodos de criação de um jogo, optei pela criação de um jogo de tabuleiro, pois este modelo de jogo está presente no cotidiano das crianças. Jogos como o Banco Imobiliário, Monopoly, War², dentre outros, são bastante conhecidos tradicionalmente e há uma grande procura pelos mesmos nos comércios conhecidos.

Após decidido que o jogo seria de tabuleiro, passei a pensar como se daria o modelo do jogo, qual seria a identidade do mesmo e como poderia ser estimulada a fabulação dos jogadores. Visando que a fabulação e a narrativa podem caminhar juntas e sabendo que o jogo seria para o ensino fundamental I, o lúdico deveria estar presente, e rememorando os desenhos infantis, que são comuns personagens não humanos, optei por criar uma personagem para ser o objeto principal do jogo, essa personagem tem como função instigar a fabulação.

O jogo se daria perante à questionamentos sobre uma planta, e partindo das perguntas os alunos fabulariam as respostas de acordo com as situações propostas, sendo então, a narrativa dos jogadores, o meio de colher essas fabulações. Passei a buscar qual seria essa planta. Por questão de gosto pessoal, decidi que seria um Girassol.

²Produzidos pelas empresas, Estrela, Hasbro e Grow, respectivamente

Tal flor possui movimento para seguir a luz, além das cores serem vibrantes e ainda possuir as sementes, que são conhecidas socialmente. Decidido qual seria a planta utilizada e o objetivo principal do jogo, passei a pensar quais seriam as perguntas que o Girassol faria para que o jogador fabulasse as respostas e sanasse as angústias da planta. Acredito que esse tipo

de estratégia para fabulação possibilita trabalhar a autonomia do pensamento do aluno, podendo, perante o que foi argumentado, relacionar com o conteúdo trabalhado.

Para cada pergunta, há também uma situação para que se estimule a fabulação por parte do jogador, sendo elas:

<p><i>Há pessoas que vão ao espaço com foguetes e roupas apropriadas, são os astronautas. Como o Girassol poderia ser um astronauta?</i></p> 	<p><i>Há diversos sons e músicas diferentes, vindo de diversos instrumentos. Como o Girassol faria para aprender a tocar violino?</i></p> 	<p><i>Como seria se o Girassol morasse no Polo Sul?</i></p> 
<p><i>Um dos doces mais apreciados no mundo é o chocolate, feito do cacau. Como o Girassol comeria chocolate?</i></p> 	<p><i>Quando as pessoas ficam doente, vão ao médico para serem atendidas. Se o girassol ficar doente, quem vai atendê-lo?</i></p> 	<p><i>Há muitos animais no mundo todo, com diversas formas e tamanhos. O girassol pode ter uma tromba de elefante?</i></p> 



Figura 1. Conjunto de cartas do jogo desenvolvido

Fonte: a autora.

A partir das decisões tomadas acerca do objetivo do jogo, alguns novos questionamentos me surgiram. Como seria feita a jogabilidade? Qual seria o tipo de disputa? Haveria o estímulo de competição e um ganhador? Todas essas questões me fizeram chegar à conclusão que visando o pressuposto de que o jogo é voltado para a fabulação e há a expectativa do aluno compreender melhor o ensino de botânica, não haveria sentido ser estimulado uma competição entre os jogadores, sendo assim, o jogo seria colaborativo.

Desse modo, o jogo teria que ser pensado de maneira que envolva os jogadores. Então, tomei a decisão de que o tabuleiro se daria a partir da construção de um girassol, no qual o mesmo

estaria incompleto devido às suas dúvidas e a partir da fabulação dos alunos para sanar as dúvidas da flor, ela seria completada gradualmente.

Entretanto, outras angústias que me tomaram, como se daria esse processo fabulativo? Como seria avaliada essa fabulação? Quem avaliaria? Qual seria o tipo de avaliação? Teria objetivos? Visando que cada pergunta daria uma parte do girassol a ser completada conforme o jogador fabulasse a resposta, como seria avaliada essa resposta? A partir desses questionamentos, refleti e cheguei à conclusão de que os próprios jogadores se avaliariam, sendo que a avaliação partiria do princípio do entendimento dos jogadores acerca da resposta fabulativa do primeiro jogador.

Com a ideia do jogo formada, parti para a construção material do mesmo. Para fazer o fundo, foi desenhada em uma mesa de desenho digital uma paisagem colorida.



Figura 2. Construção do tabuleiro.

Fonte: a autora.

Após fazer o fundo, foi feito em cima do mesmo, o desenho de um girassol em preto e branco.

Separadamente também foi adaptado o mesmo desenho do girassol, porém colorido. O arquivo colorido foi utilizado posteriormente para o recorte das pétalas para as mesmas serem coladas depois no desenho do girassol em preto e branco no tabuleiro, deixando o mesmo colorido conforme o jogo for acontecendo.



Figura 3. Desenho adaptado do girassol.

Fonte: a autora.

Para se fazer o tabuleiro foi utilizada placa de papelão no tamanho de 45cm de largura e 45cm de comprimento. A imagem base do tabuleiro (Girassol em preto e branco) foi impressa em papel cartão, sendo colada no tabuleiro e após isso o tabuleiro foi plastificado. A imagem do girassol colorida foi impressa em papel sulfite e foram cortadas as partes que completariam o girassol. Após serem cortadas, as partes que completariam o girassol foram plastificadas e cortadas novamente para ficarem no tamanho correto.

Sendo assim, no decorrer do jogo, as perguntas seriam sorteadas e o jogador que retirou a carta com a pergunta iniciaria a resposta fabulativa, explicando sua resposta para os demais jogadores. Se os demais jogadores compreenderem a fabulação sobre a pergunta e considerarem a resposta clara e compreenderem o que o jogador quis dizer, os demais jogadores votam e decidem se a parte do girassol pode ser colada. Assim, o próximo jogador pode escolher fabular a mesma pergunta ou tirar uma nova carta.

Para se fazer as cartas, cada uma dela foi montada no Photoshop®, programa de edição de fotos. Após serem montadas uma a uma, reuni a mesmas em um arquivo só, deixando dez cartas em cada página, totalizando duas páginas. Essas páginas foram impressas em folha sulfite e plastificadas, sendo cortada as cartas posteriormente já plastificadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após analisar os artigos estudados, foi possível observar que o termo “fabulação” é definido por cada autor de maneira particular, de acordo com a interpretação pessoal de cada um. Pimentel (2010), estuda a visão Bergsoniana da fabulação, na qual Bergson, que foi um dos primeiros autores a estudar o termo defende que a fabulação é uma “virtualidade de instinto” e essa virtualidade é subsistente à inteligência humana, fazendo com que se criem representações imaginárias que vão confrontar com as linhas intelectuais. Entretanto, é a partir dessa virtualidade de instinto que surgirá a mitologia, a fábula, as histórias, etc.

Pimentel (2010), defende em seu trabalho que a partir da visão Bergsoniana é que Gilles Deleuze passa a aprofundar seus estudos no tema e como a fabulação se relaciona com a realidade do indivíduo. Entretanto, outros autores passaram a estudar e a definir o termo.

Barin (2015), cita em seu trabalho que o indivíduo tem ânsia contínua pelo ato de se reinventar, de se reconstruir na lembrança viva, definindo a fabulação como sendo “encontro de afetos”. Esse pensamento deixa claro que o indivíduo se constrói a partir de lembranças, vivências, afetos, gostos e experiências, sendo assim, quanto maior for a diversidade de experiências, com mais facilidade esse indivíduo olhará para as situações que o cerca e saberá reconhecer sua cultura.

A partir dos autores já citados acima que seguem a mesma linha de pensamento em relação ao conceito de fabulação, é possível relacionar que na infância a fabulação é mais constante, pois é a partir dela que se dá a construção do indivíduo. Pellejero (2008), defende sua teoria de que a fabulação não é uma utopia e que a mesma possibilita a transformação e possibilita também salvar uma cultura da alienação. É fabulando que a criança passa a reconhecer o mundo que a cerca e a situação sociocultural que está inserida. Em consonância com essa ideia, Martins (2015, p. 59), afirma: “Fabular permite se transformar através do sentido que a palavra produz vivenciando uma experiência criadora através da imaginação.”

Entretanto, apesar dos autores terem apresentado conceitos diferentes sobre o termo “fabulação”, todos caminham interligados, defendendo que a fabulação é de suma importância para o desenvolvimento sociocultural da criança, porém, na sociedade atual, cada vez mais, elas estão ligadas a tecnologias e a jogos virtuais. A criança cada vez mais cedo está sendo inserida nesse mundo, porém, os jogos, os vídeos e o conteúdo infantil, em geral, presente na *web* em sua maioria vêm pronto, não estimulando ela ao pensamento nem à imaginação, distanciando-a do processo de fabulação.

Partindo dos autores apresentados e suas definições acerca do conceito de fabulação, e com a proposta de se trabalhar o jogo no âmbito educacional no ensino de ciências, é posto em evidência, supostas respostas fabulativas de acordo com as questões propostas no jogo para adentrar a discussão.

As perguntas citadas na metodologia foram divididas em três grupos para facilitar a organização, cada uma com três possíveis respostas dos estudantes. O critério utilizado para a divisão dos grupos foi o estilo das perguntas, sendo que o primeiro grupo se refere ao Girassol como organismo, o segundo se refere ao modo de vida da planta e seus gostos e o terceiro grupo se refere a perguntas mais utópicas. A partir de tal agrupamento, relacionarei com o conteúdo e como a fabulação pode ajudar no ensino de ciências.

Quadro 1. Supostas respostas fabulativas para o primeiro grupo de perguntas.

GRUPO I			
Pergunta	Resposta I	Resposta II	Resposta III
1. Como seria se o Girassol morasse no Polo Sul?	Se o Girassol morasse no Polo Sul ele precisaria de um casaco para Girassóis e também teria que se encolher para não passar frio.	O Girassol não pode morar no Polo Sul porque lá tem pouco sol e ele não poderia seguir o Sol	Se o Girassol morasse no Polo Sul as suas sementes poderiam servir de alimento para os pinguins
2. Quando as pessoas ficam doente, vão ao médico para serem atendidas. Se o girassol ficar doente, quem vai atendê-lo?	Se um Girassol ficar doente quem vai atender ele vai ser o jardineiro, porque o jardineiro é o especialista em plantas, se ele é especialista ele também pode ser o médico das plantas.	Se o Girassol ficar doente, ele precisa que um médico vem atendê-lo, mas o médico vai dar o remédio colocando na terra e aguardando o Girassol, assim ele vai conseguir absorver o remédio.	Quando o Girassol fica doente ele mesmo consegue puxar os nutrientes da terra para poder curar, já que as doenças dele são diferentes das doenças dos seres humanos.
3. Se a semente do Girassol fosse plantada no fundo do oceano, como o Girassol iria nascer?	Se o Girassol nascesse no fundo do oceano ele não chamaria Girassol, chamaria Giramar e iria nascer acompanhando a direção das correntes do oceano, assim como ele acompanha o Sol.	Se a semente do Girassol brotasse no fundo do mar, o Girassol iria nascer com um caule bem longo que levaria ele até a superfície da água para poder captar a luz do Sol.	Se o Girassol nascesse no fundo do mar ele teria que ser uma planta carnívora e capturar os peixes pequenos que conseguem nadar até a superfície e tomar um solzinho, assim o Girassol conseguiria se alimentar do peixe que tomou sol e que tinha sol em seu organismo.

Fonte: a autora

O primeiro grupo parte do pressuposto de que as perguntas se referem à planta como organismo. As três perguntas fazem referência ao modo de crescimento ou funcionamento do Girassol.

Partindo da primeira pergunta do grupo I, em que diz respeito ao modo de vida do Girassol se caso ele nascesse no Polo Sul, é possível, a partir das respostas supostas, enganchar com o conteúdo relacionado ao clima terrestre: o porquê existe mais plantas nos trópicos do que no

polo Sul e Norte, é possível explicar sobre o metabolismo da planta; porque ela precisa de sol para sobreviver. Também é possível que se explique sobre o organismo da planta; sobre a ausência da sensação de frio ou calor, bem como a ausência de consciência; e também como funciona o movimento da planta com relação à seguir o movimento do Sol. Na última suposição de resposta da primeira pergunta, pode-se mostrar como surgem as sementes, a utilização na alimentação das aves e a dispersão das sementes através dessas aves para que se ocorra a continuidade do ciclo de vida das plantas, além de poder relacionar com a alimentação das aves herbívoras, onívoras e carnívoras, principalmente com a alimentação dos pinguins, que de acordo com a resposta fabulada, se alimentaria das sementes do Girassol.

Já na segunda pergunta, partindo do pressuposto de que o Girassol pode ficar doente, é possível explicar como funciona as doenças das plantas, como são tratadas a partir de nutrientes e herbicidas, quem pode cuidar das plantas, o profissional responsável por esse cuidado. Pode ser salientado como funciona a absorção dos herbicidas, como funciona o corte das folhas para fortalecer o crescimento da planta, além de explicar como funciona o ciclo de vida da planta.

A terceira e última pergunta do grupo é um elo entre os modos de vida aquáticos e terrestres, pois há plantas aquáticas e é possível explicar o modo de vida dessas plantas, além de plantas que nascem em locais que passam por períodos de cheias e secas, como faria para absorver o Sol se o mesmo nascesse em local mais fundo do oceano; como seria a possibilidade de o Girassol ser carnívoro, perpassando pelas características de uma planta carnívora, e a possível possibilidade dele não seguir os movimentos do Sol e sim das correntes marinhas, inclusive mudando o nome. Com essa última característica possível de mudança, pode ser explicado o que são as correntes marinhas, qual a influência que elas têm nos mares, entre outras coisas.

Ao levar a fabulação para o campo da educação, abre-se um universo de possibilidades a ser explorado e conectam elementos que antes pareciam inexploráveis, além de possibilitar novas formas de pensar e agir que modificam o saber, que historicamente era pré-sedimentado e monótono.

Quadro 1. Supostas respostas fabulativas para o segundo grupo de perguntas.

GRUPO II			
1. Há pessoas que vão ao espaço com foguetes e roupas apropriadas, são os astronautas. Como o Girassol poderia ser um	O girassol não poderia ser um astronauta sem uma roupa apropriada para girassóis astronautas. E sem essa roupa, se ele chegar muito perto do sol ele se	O girassol pode ser um astronauta se tiver um amigo astronauta que leve ele para o espaço.	O girassol pode ser um astronauta se entrar em um curso para aprender a ser um astronauta e depois passar pelo treinamento para ir para o

astronauta?	queima e morre.		espaço.
2. As lâmpadas emitem luz para iluminar os ambientes. O Girassol também pode emitir luz?	O Girassol pode começar a emitir luz se conseguir guardar um pouquinho da luz do Sol nas suas pétalas ou nas suas sementes, que são muito, assim, quando chegar a noite ele poderia funcionar como um abajur	O Girassol não pode emitir luz porque ele acompanha o Sol o dia todo e quando chega a noite o Sol está cansado de olhar para a luz e quer dormir	O Girassol poderia emitir luz se uma das suas raízes fosse uma tomada, aí poderíamos ligar o Girassol na tomada e ele funcionaria como uma lâmpada também
3. Há diversos sons e músicas diferentes, vindo de diversos instrumentos. Como o Girassol faria para aprender a tocar violino?	O Girassol poderia entrar em aulas em uma escola de música para aprender a tocar violino se alguém levasse ele em um vasinho	O Girassol poderia tocar violino se fosse inventado um violino que fosse possível tocar embaixo da terra porque as mãos do girassol ficam embaixo da terra	Para tocar violino, o Girassol teria que usar suas folhas como mãos para segurar o instrumento e o arco

Fonte: a autora.

O segundo grupo, parte do pressuposto de situações fabulativas que se referem ao modo de vida e gostos da planta, sendo situações mais utópicas, podendo ser relacionado ao modo de vida da planta, relacionando com o sistema nervoso da mesma. A primeira pergunta do grupo II se refere à uma viagem ao espaço do Girassol, podendo ser explicada a partir de como funciona uma viagem espacial para humanos, deixando claro os cuidados pela falta de oxigênio e pela falta da gravidade. Pode ser relacionado à fotossíntese e a necessidade do oxigênio para a respiração da planta na ausência da luz solar.

A segunda pergunta diz respeito à emissão de luz pela planta. Essa questão é interessante para se explicar o modo de armazenamento de energia do Girassol, expor que a energia armazenada é diferente da energia da lâmpada gerada pela eletricidade. Também é possível esclarecer de acordo com a faixa etária como funciona uma lâmpada e como ocorre a emissão de luz. Desse modo, a fabulação faz com que o conhecimento deixe de ser abstrato.

A terceira e última pergunta do grupo II trata sobre o Girassol tocar o violino. A partir de tal questão e das respostas supostas é possível transcorrer sobre as partes da flor e função de cada parte como as folhas, o caule, as pétalas, as partes reprodutivas da flor, além das sementes e das raízes, explicando que para ser tocado o violino são necessários membros como braços e mãos e que o Girassol não possui tais membros, porém possui suas particularidades e suas funções.

Tais perguntas um tanto utópicas resgata a fabulação e permite que a mesma seja estimulada não apenas na educação infantil, mas em todos os âmbitos educacionais da educação básica e permitir esse estímulo é permitir que o que é abstrato seja melhor compreendido pelos estudantes, além de estimular os mesmos a resolver os problemas que lhe são impostos, formulando hipóteses sobre tais problemas e buscando soluções de forma autônoma. Estimular a fabulação é estimular a autonomia do estudante.

Quadro 1. Supostas respostas fabulativas para o terceiro grupo de perguntas.

GRUPO III			
1. Um dos doces mais apreciados no mundo é o chocolate, feito do cacau. Como o Girassol comeria chocolate?	O Girassol não poderia comer chocolate porque suas sementes são dadas aos papagaios e se o Girassol comer chocolate, o açúcar vai para as sementes e aí os papagaios vão ficar muito agitados e vão fazer muito barulho	O Girassol pode comer chocolate se o chocolate for colocado ralado junto com o adubo, aí o Girassol vai absorver o chocolate pela raiz igual faz com a água e nutrientes	O Girassol não pode comer chocolate pois ele não tem língua para sentir o sabor do chocolate.
2. Há muitos animais no mundo todo, com diversas formas e tamanhos. O girassol pode ter uma tromba de elefante?	Ele pode ter uma tromba igual a de um elefante se uma semente do Girassol ficar bem grande, assim ela vai se parecer com uma tromba	O Girassol pode ter uma tromba de elefante se ele morar na África, porque lá é muito seco e ele vai desenvolver uma tromba para poder pegar a água de uma poça para continuar vivo	Se o Girassol tivesse uma tromba de elefante, esta serviria de apoio no chão e ajudaria ele a se virar mais rápido para seguir o Sol e também sugar a água da chuva na terra para matar a sede.
3. Como o Girassol faria para pintar as unhas de vermelho?	O Girassol poderia pintar as unhas de vermelho se alguém o levasse na manicure.	Se houvesse uma terra transparente, o Girassol poderia pintar a ponta das suas raízes como se fossem unhas, aí todo mundo poderia enxergar porquê a terra seria transparente	O Girassol pode pintar as unhas de vermelho se tivesse um esmalte próprio para plantas, assim não iria poluir o solo
4. As histórias são contadas em muitos livros diferentes. O girassol precisa de óculos para ler?	O Girassol precisa de óculos para ler porque como ele fica acompanhando o movimento do Sol ele sente as vistas cansadas e por isso precisa de óculos para ler	O Girassol não precisa de óculos para ler, só se for óculos escuros porque o sol reflete na página do livro e fica difícil enxergar	O Girassol não precisa de óculos para ler porque suas sementes que são muitas, funcionam como pequenos olhos para o Girassol, então ele enxerga muito bem

Fonte: a autora.

O terceiro e último grupo refere-se a partes do corpo do Girassol, sendo um grupo de fácil explicação com o conteúdo da flor em si, suas partes e funções de cada uma, partindo da plantação de uma semente até o desenvolvimento completo da planta e como seria se as estruturas fossem diferentes na flor.

A primeira pergunta desse grupo questiona se o Girassol pode ter uma tromba de elefante e as respostas atravessam a fabulação desde como seria possível ele ter uma tromba até a função que teria essa tromba, podendo ser *linkada* com as estruturas presentes no disco e no raio da flor, e como essas estruturas são desenvolvidas, como as pétalas são importantes para a atração dos insetos polinizadores, como ocorre a absorção da água pela planta, etc.

A segunda pergunta se refere a como o Girassol faria para pintar as unhas de vermelho, sendo uma ótima questão para ser explicado mais detalhado o funcionamento das raízes, do caule e folhas, que supostamente seriam os pés e braços da planta.

A última pergunta do grupo III questiona se o Girassol precisaria de óculos para ler um livro. Tal questão é interessante pois passa bem a visão da planta com características humanas, como a questão de ter olhos, boca, nariz, ouvido e os sentidos e doenças oculares humanas. Isso possibilita explicar os sistemas de crescimento e modo de vida da planta, a ausência dos sentidos como a visão por exemplo e como ainda sim a planta consegue sobreviver e estar adaptada ao meio vivente.

Diante desses grupos expostos e das constatações das questões e das respostas fabuladas, é necessário refletir como a fabulação pode ser trabalhada na educação básica, mais precisamente no ensino de Ciências e/ou Biologia, pois há um leque de possibilidades para que a mesma seja trabalhada. No presente artigo, apresento uma das possibilidades metodológicas de se colher as respostas fabuladas no jogo no âmbito educacional: a Pesquisa Narrativa.

A narrativa está presente no âmbito social desde os primórdios da humanidade, como já foi citado por mim neste artigo. Era através da narração a partir da fabulação que se eram explicados os fenômenos naturais, criados os mitos, além de ser passado de geração em geração os conhecimentos sobre a caça, medicina, modo de vida, etc. A vantagem da narrativa é que a mesma é atemporal, possibilitando por exemplo, que uma história seja passada por muitos e muitos anos, através das gerações.

Ricoeur (1997), como foi citado, defende que a narrativa é a mediação entre a experiência viva e o discurso, ou seja, algo que um indivíduo viveu e deseja relatar. É a capacidade desse alguém explicar o que foi vivido a partir de seu ponto de vista. Entretanto, a narrativa também pode ser diferente de acordo com os indivíduos que vivenciaram a mesma experiência, mas possuem diferentes pontos de vistas sobre tal acontecimento, possibilitando



a troca de experiências. O ato de transmitir a experiência vivida ou as hipóteses acerca de um determinado acontecimento através da narrativa a torna atemporal, pois proporciona que essa narrativa seja passada de acordo com as gerações.

A partir da atemporalidade, Ricoeur (1997) vai pesquisar na obra de Santo Agostinho a aporia do tempo, destacando a frase: “Como o tempo pode ser, se o passado não é mais, se o futuro não é ainda, e se o presente nem sempre é?” (p.23). Tal afirmação deixa claro o conceito de atemporalidade a partir da narrativa. Além dessa atemporalidade, a narrativa também possibilita ao indivíduo compreender a si mesmo a aos outros, a partir do que foi vivenciado e compartilhado, possibilitando ainda, a reflexão dessas experiências, pois de acordo com o autor, toda história possui um ponto de vista particular, a tornando particular para cada indivíduo que a vivenciou.

A partir de tais considerações acerca da Fabulação e da Narrativa, autores como Doll Junior (1997) defende que a narrativa requer interpretação, não sendo vazia de conteúdo, defende também que uma boa narrativa incita a se iniciar o diálogo com o texto. Edwards (1997) em seu trabalho defende que a narrativa é a forma básica de expressão humana, sendo o método que os indivíduos organizam e estruturam seus pensamentos.

Todavia, para que seja estruturada a narrativa, há um padrão que foi composto por Labov em 1972 e que Cortazzi (1993) explica em seu trabalho. Esse padrão é composto por seis elementos que se interligam e se complementam, facilitando a organização da narrativa e que estão descritos com clareza no referencial teórico.

A partir do padrão proposto por Labov, é possível com que a fabulação e a narrativa saia do papel secundário e passe a ser protagonista das aulas de ciências, podendo ser trabalhada amplamente, possibilitando ao aluno a fabulação do que se é abstrato, proporcionando a expansão do entendimento do aluno acerca dos conteúdos trabalhados nas aulas de ciências, funcionando assim, como método pedagógico, possibilitando que o aluno fabule e após fabular, permita que o mesmo organize e estruture a narrativa sobre seus pensamentos e narre posteriormente o que foi fabulado para si mesmo ou para terceiros se assim for desejado por esse aluno.

CONCLUSÃO

A partir do que foi apresentado no presente artigo, conclui-se que a Fabulação é presente na humanidade desde os primórdios da mesma e essa Fabulação é exposta a partir da narrativa. Trabalhar a narrativa como método pedagógico é uma possibilidade de se estimular a fabulação e assim, estimular o entendimento do aluno acerca de conteúdos trabalhados no ensino de ciências/biologia, sendo fundamental para que o aluno expresse suas dificuldades, formule hipóteses acerca da mesma e busque a solução dos problemas.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, F. S. P. O. Análise de uma narrativa tipicamente laboviana e do processo de construção de identidade da narradora. **Linguagem, Teoria, Análise e Aplicações**. Rio de Janeiro, n. 8, p. 529-545, 2014. Disponível em:

http://www.pgletras.uerj.br/linguistica/textos/livro08/LTAA8_a35.pdf. Acesso em: 20 mar. 2019.

BARIN, A. C. **Afetos de um mundo secreto**: fabulações de uma formação docente.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2015.

Disponível em:

<https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/7186/BARIN,%20ANA%20CLAUDIA.pdf?sequencia=1>. Acesso em: 20 mar. 2019.

CHASSOT, A. Alfabetização científica: uma possibilidade para a inclusão social. **Revista Brasileira de Educação**. Rio de Janeiro, n.22 p.89-100, 2003. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1413-24782003000100009&lng=en&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 12 mar. 2019.

CLANDININ, D. Jean. CONELLY, F. Michael. **Pesquisa narrativa: experiências e história na pesquisa qualitativa**. Tradução: Grupo de Pesquisa Narrativa e Educação de Professores ILEEL/UFU. Uberlândia: EDUFU, 2011. Disponível em:

https://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos_trabalhos/3612/879/1013.pdf. Acesso em: 10 abr. 2019.

COMPIANI, M.; FIGUERÔA, S. F. de M.; NEWERLA, V. B. B. Estudo de caso e história das ciências na educação em Ciências: uma forma de aprender em/sobre/naciência. *In*: **ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS**, 4. 2003, Bauru. **Anais [...]**. Bauru: ABRAPEC, 2003, p. 1-12. 1 CD.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A.; PERNAMBUCO, M. M. **Ensino de ciências: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

DOLL JR., W. E. **Currículo: uma perspectiva pós moderna**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

DUCATTI-SILVA, K.C. **A formação no curso de Pedagogia para o ensino de ciências nas séries iniciais**. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Marília, 2005. Disponível em:

<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/91234>. Acesso em: 12 mar. 2019.



- FIORIO, A. F. C. Pensando o currículo com as crianças: ou sobre aprendizagens inventivas na educação infantil. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2014. Disponível em: <http://repositorio.ufes.br/handle/10/1141>. Acesso em: 10 jun. 2019.
- FREITAS, D.; ZANON, D. V. O ensino de ciências de 1.^a a 4.^a série por meio de atividades investigativas: implicações na aprendizagem de conceitos científicos. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 4. 2003, Bauru. Anais... Bauru: ABRAPEC, 2003, p. 1-10. 1 CD.
- GIRARDELLO, G. Imaginação: arte e ciência na infância. **Revista Pro-Posições**, Campinas, v.22, n.02, 2011. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8643263/0>. Acesso em: 14 abr. 2019.
- JANN, P. N.; LEITE, M. F. Jogo do DNA: um instrumento pedagógico para o ensino de ciências e biologia. **Ciências e Cognição**, v.15, n.1 p. 282-293. Rio de Janeiro, 2010.
- KRASILCHIK, MYRIAM. Reformas e realidade: o caso do ensino das ciências. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 85-93, março 2000. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392000000100010&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 20 mar. 2019.
- MARINHO, Jorge Miguel. Fabular é preciso. In: CENTRO DE ESTUDOS E PESQUISAS EM EDUCAÇÃO, CULTURA E AÇÃO COMUNITÁRIA. **Plataforma do letramento**. São Paulo: CENPEC, 2015. Disponível em: <http://www.plataformadoletramento.org.br/em-revista-coluna/384/fabular-e-preciso.html>. Acesso em: 20 ago. 2019.
- MARTINS, K. C. P. **Três narrativas da infância**: a tabulação nas aulas de educação física das séries iniciais. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2015. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/40308>. Acesso em: 10 maio 2019.
- MOLINA, J. SCHNORR, S. Afetividade e a relação professor-aluno no processo de ensino e aprendizagem. **Cadernos da Pedagogia**. São Carlos, Ano 11 v. 11 n. 22. Disponível em: www.cadernosdapedagogia.ufscar.br. Acesso em: 10 maio 2019.
- MURCIA, J. A. M. et col. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, DF: MEC, 1997.
- PELLEJERO, Eduardo. **A postulação da realidade**. Trad. Susana Guerra. Lisboa: Vendaval, 2009. 200 p.



PIMENTEL, M. R. **Fabulação: a memória do futuro**. Tese (Doutorado) – Pontífice Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=15699@1>. Acesso em: 20 mar. 2019.

RICOEUR P. **Tempo e narrativa**. Campinas: Papirus; 1997. v.1.