

ENSINO MÉDIO

Ciências da Natureza e Matemática

TEU OLHAR, NOSSO OLHAR: APONTANDO CAMINHOS PARA O ENSINO DAS CIÊNCIAS.

1º Lugar

Autores: Mari Janke, Alessandra Valadão e Yana Stancovitch.

Instituição: Instituto Estadual de Educação Ponche Verde

O presente projeto vem compartilhar a experiência como educandas do 3º ano do Curso Normal com relação ao ensino-aprendizagem das ciências através da ludicidade. O trabalho tinha o intuito de possibilitar o conhecimento e a interação com o cotidiano da sala de aula; viabilizar a pesquisa, a construção de atividades a partir das observações do que era ensinado-aprendido pelos alunos dos anos iniciais nas aulas de ciências; a construção e registro da aplicação de atividades lúdicas e jogos com os alunos; buscar parcerias com escolas de educação infantil para a implementação do projeto e refletir sobre as práticas pedagógicas ministradas nas aulas de Ciências. Partindo dessas premissas, o trabalho foi constituído de duas observações em cada turma (o critério de participação foi por adesão ao projeto) e entrevistas com as professoras titulares. Após os estudos e análise das observações e entrevistas, o passo seguinte era contribuir com “nosso olhar” para o cotidiano das aulas de ciências a partir de pesquisa e construção de um caderno de sugestões de atividades e jogos de ciências, que foram sugeridas às professoras titulares, como ferramenta para subsidiar a elaboração dos planos de aulas. Em outro momento, foram realizadas intervenções com as turmas construindo assim jogos e atividades, proporcionando tanto a aprendizagem significativa dos alunos quanto auxiliar as práticas pedagógicas das professoras. O projeto também foi expandido às escolas de educação infantil, levando assim a importância de trabalhar de forma diferenciada nessa etapa do desenvolvimento da criança. Numa sociedade tecnológica, não poderíamos deixar de levar em consideração os jogos digitais. Desta forma, fizemos um apanhado de jogos interativos que trabalhassem os conteúdos de ciências para serem utilizados no laboratório de informática. O diário de bordo foi componente essencial no projeto, através dele as alunas puderam se debruçar sobre suas ações e inferir em suas futuras práticas como educadoras. O trabalho desvelou com notoriedade a ideia que é necessário mais que o reconhecimento da importância de jogos no ensino-aprendizagem das ciências nas séries iniciais do ensino fundamental e educação infantil, a utilização desse recurso na sala de aula, pois a aprendizagem torna-se prazerosa quando associadas a atividades lúdicas e a práticas pedagógicas inovadoras.

Palavras-chave: Aprendizagem, Ensino, Ludicidade.