

APRENDENDO SOBRE SERES VIVOS E INANIMADOS POR MEIO DE ATIVIDADE LÚDICA

MALERBA, Denny Pamela (autor) – UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga.
DIONISIO, Marisa Mauricio Carrasco (orientador) – UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga.

A Alfabetização Científica (AC) engloba conhecimentos que auxiliam o cidadão na leitura de mundo, proporcionando a participação do aluno como parte do processo educativo. O uso de jogos pedagógicos possibilita a compreensão da Natureza da Ciência e Tecnologia por parte de alunos do ensino fundamental II. Neste sentido, considerou-se uma alternativa viável e interessante a utilização dos atividades lúdicas, pois este material pode preencher muitas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção de conteúdos, facilitando a construção pelos estudantes de seus próprios conhecimentos, utilizando seus conhecimentos prévios sobre os temas trabalhados. O projeto tem como objetivo ensinar de maneira lúdica e divertida os temas envolvendo seres vivos e não vivos aos alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental II. Foi utilizado papel cartão para a confecção do fundo do cartaz e EVA para confeccionar árvore, pedras e seres vivos, sendo complementado com desenhos feitos com lápis de cor. O material elaborado foi exposto para a sala juntamente após a aula teórica, incitando os alunos a identificar e inserir no cartaz os seres vivos e quais são seres inanimados. Para aprofundar o conteúdo, o professor solicitou que o aluno faça um trabalho sobre o papel de cada ser no ecossistema. Por meio deste trabalho, os alunos puderam aprimorar seus conhecimentos sobre seres vivos e inanimados, despertando sua curiosidade para descobrir o papel que cada elemento exerce no meio ambiente, bem como compreender a interação entre os fatores bióticos e abióticos nos ecossistemas.

Palavras-chave: Atividade Lúdica. Subprojeto Interdisciplinar do PIBID/UNIFEV. Ensino de Ciências.

REFERÊNCIAS:

CHASSOT, A. Alfabetização Científica: questões e desafios para a educação. 5. Ed. Ijuí: Unijuí, 2011.

MORATORI, P. B. (2003). Porque Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem? UFRJ. Trabalho de Conclusão de Curso. Disponível em: <file:///C:/Users/usuario/Downloads/aproducaodejogos.pdf>. Acesso em 15 mar. 2013.