

10 DE NOVEMBRO DE 2023

O LÚDICO E A TECNOLOGIA NA ALFABETIZAÇÃO CIENTÍFICA

Luana Emanuele Andrade, Tatiana Biondi, Victória Galdeano Breve, Dirce
Aparecida Foletto de Moraes

Área Temática: Educação

Instituição de Ensino: Universidade Estadual de Londrina (UEL)

E-mail para contato: luana.emanuele@uel.br, victoria.galdeano@uel.br

Trabalho vinculado ao Programa Residência Pedagógica - Projeto n° 00565

Resumo

O presente trabalho busca apresentar a importância de uma metodologia lúdica como aponta Kamitakahra (2012) com o objetivo de modificar o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de ciências, entrelaçando a relação entre o ensino científico e o cotidiano do aluno. O trabalho proposto foi constituído por uma sequência didática sobre constelações, realizada pelas estudantes de pedagogia durante a participação no Programa Residência Pedagógica. O objetivo principal foi promover a curiosidade científica subsidiada pelas tecnologias digitais no ensino de ciências. O trabalho foi realizado na Escola Municipal Nina Gardemann, em Londrina-PR, no primeiro semestre de 2023 com a turma do 3º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. As residentes planejaram a sequência didática para introduzir as constelações com o apoio dos dispositivos digitais, já que este conteúdo acaba sendo muito abstrato. Para tanto, foi lançado mão dos óculos de realidade virtual a fim de possibilitar que o aluno consiga aprender a teoria e a prática simultaneamente (Kamitakahra, 2012), além da utilização do notebook para a apresentação e discussão sobre as constelações. A partir disso os alunos construíram uma lanterna com a constelação de sua preferência, que consistia em um cone de papelão com uma folha de papel em uma das pontas para fazer os furos, construindo assim o desenho da constelação. Consideramos que a experiência possibilitou engajamento, maior participação e entusiasmo para participar da aula, já que a mesma não foi apresentada de forma expositiva e possibilitou uma ação mais ativa e lúdica por parte das crianças.

Palavras-chave: Metodologia Lúdica; Ensino de ciências; Anos Iniciais; Tecnologias digitais.