

PLANO DE ENSINO CURSO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA UNIFESP

Título do Curso: Curso de Ludicidade em Ciências para o Ensino Fundamental (anos iniciais)

Caracterização/classificação: Atualização docente.

Modalidade: à distância.

Área Temática: Prática docente.

Ementa: O curso de Ludicidade na Aula de Ciências no Ensino Fundamental tem como objetivo atualizar e capacitar os professores a utilizar estratégias lúdicas como ferramentas pedagógicas, promovendo a aprendizagem significativa dos alunos. O curso aborda conceitos e fundamentos da ludicidade, destacando sua importância no processo educacional. Serão apresentadas diversas atividades práticas, incluindo jogos, experimentos e recursos lúdicos, para aprimorar o planejamento e a execução de aulas de ciências mais dinâmicas e envolventes. Além disso, serão discutidas estratégias de engajamento dos alunos, mediação e reflexão sobre a aprendizagem, com ênfase na construção do conhecimento científico de forma divertida e interativa.

Responsáveis Coordenador Prof. Dr. Emerson Izidoro (emerson.izidoro@unifesp.br),
Vice-Coordenadora Profa. Dra. Adriana Regina Braga e Apresentadora: Caroline Corrêa Alcântara

Apresentação: O curso de Ludicidade na Aula de Ciências no Ensino Fundamental tem como principal objetivo capacitar os professores a incorporar estratégias lúdicas como poderosas ferramentas pedagógicas, visando estimular a aprendizagem significativa dos alunos. Ao longo do curso, os participantes irão adquirir um profundo entendimento dos conceitos e fundamentos da ludicidade, reconhecendo sua importância no contexto educacional. Espera-se que, ao final do curso, os professores estejam aptos a implementar uma variedade de atividades práticas, como jogos, experimentos e recursos lúdicos, a fim de aprimorar o planejamento e a condução de aulas de ciências mais dinâmicas e envolventes. Além disso, os participantes serão capazes de aplicar estratégias eficazes para engajar os alunos, mediar o processo de aprendizagem e promover reflexões, enfatizando a construção do conhecimento científico de maneira divertida e interativa, com resultados que promovam a paixão pela ciência e a excelência acadêmica.

Justificativa: A importância de oferecer o curso de Ludicidade na Aula de Ciências no Ensino Fundamental reside na necessidade de atualizar e capacitar os professores para enfrentar os desafios contemporâneos da educação. A introdução de abordagens lúdicas no ensino de ciências não apenas torna as aulas mais atraentes e envolventes para os alunos, mas também promove uma aprendizagem mais significativa, estimula o pensamento crítico e a resolução de problemas, além de fortalecer a conexão entre teoria e prática. Essa capacitação oferece aos educadores as habilidades e ferramentas necessárias para formar cidadãos mais preparados para a sociedade moderna, onde a compreensão da ciência é fundamental. Ao promover a ludicidade no ensino de ciências, estamos investindo no

desenvolvimento de uma base sólida de conhecimento científico, despertando o interesse dos alunos por essa área e preparando-os para enfrentar os desafios científicos e tecnológicos do futuro.

Metodologia: A metodologia deste curso combina aulas expositivas com uma abordagem participativa que incentiva a troca de ideias entre os alunos. Durante as aulas expositivas, os participantes terão a oportunidade de adquirir os conhecimentos teóricos essenciais sobre a ludicidade no ensino de ciências. Em seguida, serão estimulados a aplicar esses conceitos em atividades práticas, promovendo a discussão e a colaboração entre os colegas. A troca de ideias entre os alunos não apenas enriquecerá a compreensão individual, mas também fomentará a criatividade e o compartilhamento de experiências, criando um ambiente de aprendizagem dinâmico e enriquecedor. Essa abordagem metodológica visa preparar os participantes para aplicar efetivamente as estratégias lúdicas no ensino de ciências, promovendo uma aprendizagem mais interativa e significativa em suas próprias salas de aula.

Conteúdo Programático:

Introdução à ludicidade e sua importância na educação
Planejamento e criação de atividades lúdicas
Aplicação de atividades lúdicas em sala de aula
Jogos e gamificação no ensino de ciências
Prática e compartilhamento de experiências

Cronograma com responsável pedagógico por tema/aula/assunto:

Responsável por ministrar as aulas: Prof. Caroline Corrêa Alcântara

Aula 1 dia 05/02/2024 das 9h30 às 17h30: Introdução à ludicidade e sua importância na educação

Apresentação e contextualização do curso
Definição e conceitos de ludicidade e sua relação com a aprendizagem
Benefícios da ludicidade no ensino de ciências
Exemplos de atividades lúdicas para aulas de ciências

Aula 2 dia 06/02/2024 das 9h30 às 17h30: Planejamento e criação de atividades lúdicas

Princípios para o planejamento de atividades lúdicas
Identificação de objetivos de aprendizagem e competências a serem desenvolvidas
Seleção e adaptação de jogos, experimentos e recursos lúdicos para aulas de ciências
Elaboração de roteiros e materiais necessários para as atividades

Aula 3 dia 07/02/2024 das 9h30 às 17h30: Aplicação de atividades lúdicas em sala de aula

Organização do ambiente de aprendizagem
Estratégias para engajar os alunos nas atividades lúdicas
Mediação e acompanhamento dos estudantes durante as atividades
Reflexão sobre a aprendizagem e avaliação das atividades lúdicas

Aula 4 dia 08/02/2024 das 9h30 às 17h30: Jogos e gamificação no ensino de ciências

Conceitos de jogos e gamificação aplicados ao ensino de ciências

Exemplos de jogos educacionais e suas possibilidades de uso
Criação de elementos de gamificação para as aulas de ciências
Discussão sobre desafios e benefícios do uso de jogos e gamificação

Aula 5 dia 09/02/2024 das 9h30 às 17h30: Prática e compartilhamento de experiências
Vivência de atividades lúdicas propostas pelos participantes
Discussão e análise das atividades realizadas
Compartilhamento de experiências e boas práticas
Plano de ação para implementação da ludicidade nas aulas de ciências

Estratégias de divulgação: Post em grupo de professores.

Critérios/modo de seleção: Curso de atualização para os professores na EMEF
Dilermando Dias dos Santos - São Paulo - SP.

Critérios/modo de avaliação do aproveitamento: O critério de avaliação do aproveitamento dos participantes será orientado pela abordagem formativa, sendo realizado ao longo do curso, e complementado por observações práticas na escola. Durante as aulas, os professores serão avaliados com base na sua participação ativa e engajamento nas discussões. Somente os concluintes com 75% de frequência estarão aptos à certificação. Além disso, as observações em ambiente escolar permitirão avaliar a aplicação prática dessas técnicas em sala de aula, a interação com os alunos e a eficácia das abordagens lúdicas. Essa abordagem de avaliação contínua e contextualizada visa fornecer um feedback abrangente e personalizado aos participantes, garantindo que estejam preparados para aplicar com sucesso os conceitos e métodos abordados no curso em seu ambiente profissional.

Referências

Principal

GOUVÊA, Giselle Watanabe; VIEIRA, Taisa. Ludicidade: O Brincar como Ferramenta de Educação. Artmed, 2018.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Brincar e suas Teorias. Pioneira Thomson Learning, 2012.
MOURA, Ana Maria; OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. Jogos e Atividades Lúdicas na Educação Infantil. Autores Associados, 2018.
VEIGA, Ilma Passos Alencastro (Org.). Repensando a Didática. Papyrus Editora, 2012.
Artigos e materiais online:
BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Ciências da Natureza. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>.
MENDES, Denise Fernandes. Ludicidade e aprendizagem na educação infantil. Disponível em:
<https://educacaopublica.cederj.edu.br/artigos/4/5/ludicidade-e-aprendizagem-na-educacao-infantil>.
MOURA, Anna Paula Leite de. A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Disponível em:
https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-863X2015000100021&script=sci_arttext&lng=pt

Recursos digitais e plataformas:

Jogos educativos online, como "Kahoot!" (<https://kahoot.com/>) e "Educaplay" (<https://www.educaplay.com/>).

Plataformas de gamificação, como "Classcraft" (<https://www.classcraft.com/>) e "Breakout EDU" (<https://www.breakoutedu.com/>).

Complementar

Canais do YouTube que abordam ludicidade e ciências, como "Manual do Mundo" (<https://www.youtube.com/user/iberethenorio>) e "Ciência em Ação" (<https://www.youtube.com/channel/UCpO-KX1j8AOSZ8vw9fQ6AEg>).

Infraestrutura, equipamentos, material de apoio: Será disponibilizada a bibliografia principal e complementar previamente aos alunos, haverá slides como recurso digital das aulas que serão ministradas através da ferramenta Google Meet.

Espaço Físico necessário: Não se aplica.

Contatos para divulgação: Whatsapp da Professora Caroline Alcântara (11) 96335-4224.