

CIÊNCIAS – ANIMAIS

Eixo: Práticas para Ensino Fundamental

KNAUT, Michelle Souza Julio¹
RIBAS, Cíntia Cargnin Cavalheiro²
SILVA, Evellyn Ledur da³

A proposta de trabalho voltada para o ensino de ciências pode priorizar o centro de interesse dos alunos, nos anos iniciais conteúdos que desenvolvem a curiosidade e experiências próximas a realidade da turma podem facilitar o aprendizado. Um tema gerador como animais, pode propiciar ilimitadas atividades aumentando o desempenho da turma e seu potencial pesquisador.

TURMA: 1º ANO

1 OBJETIVO GERAL

Compreender as principais diferenças e semelhanças entre os animais, reconhecendo que estes seres vivos têm necessidade de cuidados especiais.

2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estimular a memória;
- Ampliar o diálogo;
- Internalizar valores, ressaltando que seres vivos necessitam de cuidados;
- Proporcionar a integração entre os alunos por meio da brincadeira;
- Promover a criatividade;
- Oportunizar experiências de forma lúdica;
- Aumentar o envolvimento com a pesquisa.

¹ Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

² Mestre em Desenvolvimento de Tecnologias, Especialista em EaD, Coordenadora do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

³ Mestre em Educação, Professora tutora no Curso de Pedagogia nas Faculdades OPET. Atua principalmente nos seguintes temas: iniciação científica, ensino superior e legislação educacional.

3 PROBLEMATIZAÇÃO

O aluno será capaz de perceber diferenças e semelhanças entre os animais apresentados?

4 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

A aula começará com a apresentação do tema, por meio uma conversa com os alunos. Logo após o professor apresentará as figuras de animais que serão trabalhadas no jogo da memória, possibilitando aos alunos o reconhecimento das figuras. Em seguida posicionar os alunos sentados em círculo expondo as figuras no centro da roda para todos visualizarem e memorizem a posição das cartas. Com todas as figuras viradas com o desenho para baixo, o aluno precisa descobrir onde se encontra a figura correspondente para fazer o par com as cartas. Com a ajuda do professor, após combinados e repasse das regras do jogo, cada aluno terá sua vez de jogar. Quando acertar o aluno pode ficar com as cartas que conseguiu formar o par. Passando a vez para o próximo jogador. Para finalizar, os alunos poderão desenhar seu animal favorito registrando a relação do animal com os conteúdos trabalhados nesta aula.

5 MATERIAIS UTILIZADOS

Jogo da memória; papel sulfite, lápis de cor, E.V.A.

6 AVALIAÇÃO

A avaliação verificará a participação dos alunos em todas as etapas da aula, envolvimento nas tarefas, interesse e motivação com o jogo e a percepção lógica do conteúdo.

7 PESQUISA DE CONTEÚDO

Ao se trabalhar um conteúdo em sala de aula é necessário que o professor faça pesquisas que contribuam para um bom planejamento. Além disso, os conteúdos devem ser expostos de modo lúdico para que a curiosidade e o pensamento crítico dos alunos sejam estimulados.

Para dinamizar o processo de ensino nas escolas, pode-se fazer uso das teorias norteadoras no processo de ensino-aprendizagem, mediante a necessidade de cada aluno. Há diversos pensadores que contribuem com seus estudos para uma ação pedagógica consistente e coerente com as reais demandas dos alunos e a sociedade. John Dewey, filósofo norte-americano, desenvolveu sua teoria, com base

no conceito de cultura, a qual foi de grande importância para a educação Brasileira. Segundo Dewey (2008), não se separa vida e educação, pois a educação tem o objetivo de preparar o indivíduo para a vida.

O objetivo das escolas é de preparar as crianças para viver no mundo, "afinal, as crianças não estão, num dado momento, sendo preparadas para a vida e, em outro, vivendo" (DEWEY, 2008, p.3). Na visão deste estudioso, educar é incentivar, buscando construir caminhos que possibilitem o aluno a desenvolver o interesse próprio, sua autonomia, dando liberdade para este buscar seus próprios conhecimentos, mediados quando preciso por um educador.

De acordo com Freire (1996) é preciso "saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção". (FREIRE, 1996, p.47). A proposta de Paulo Freire é banir de vez a educação bancária que prejudica de maneira trágica o processo de desenvolvimento intelectual dos alunos. O ideal seria implantar uma pedagogia com diálogo e prática de liberdade.

Freire (1996) ressalta ainda a importância de uma educação libertadora que possibilita o aluno à construção do conhecimento crítico, relacionando-se com seu professor de forma dialógica. O professor em sala de aula precisa estimular seus alunos para que estes façam perguntas, pesquisas, e dialoguem com o intuito de expor suas dúvidas. É necessário que o professor escute seus alunos e os instigue a participar criticamente na sociedade.

8 REFERÊNCIAS

DEWEY, John. **Especial Grandes Pensadores**. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/historia/pratica-pedagogica/john-dewey-428136.shtml?Page=3>>. Acesso em 22 mar. 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. 29 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.