



CONEDU
Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014

O USO DOS JOGOS E EXPERIMENTOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

LIMA, A.F. ¹; ALBUQUERQUE, A.S.F. ¹; SILVA, C.C. ²; GERMANO, M.G. ³

¹ Universidade Estadual da Paraíba/PPGFP

² Universidade Federal da Paraíba/PPGE

³Universidade Estadual da Paraíba/CCT/ Dep. Física

andeilma@yahoo.com.br

RESUMO

Este projeto surge na perspectiva de compreender o discurso do professor sobre a importância dos jogos e dos experimentos didáticos como ferramentas no ensino de Ciências. Esta investigação se faz necessária para compreendermos o quanto se faz imprescindível o aprimoramento do ensino, visto que cada aluno aprende de modo diferente, e o professor enquanto mediador desse processo deve buscar novos meios que viabilizem a aprendizagem, em especial nas aulas de Ciências que contempla em suas bases conteúdos abstratos que se tornam por muitas vezes incompreensíveis para os alunos. Nesta perspectiva o uso dos jogos e dos experimentos didáticos viria como a ferramenta viável para dinamizar os aspectos metodológicos usados nas aulas de Ciências. Sua aplicação promoveria uma aprendizagem autônoma aos alunos, visto que os jogos e os experimentos didáticos admitem por seu intermédio o desenvolvimento diferente de assuntos complexos, permitindo aos alunos a construção de seus próprios conceitos, favorecendo seu desenvolvendo e enriquecendo seu raciocínio e percepção, por meio destes instrumentos pedagógicos que promovem a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Nesse sentido este projeto tem como objetivo investigar junto aos docentes da Rede Municipal de Santa Rita – Paraíba, a importância dos jogos e experimentos didáticos como ferramenta de intervenção na prática educativa, de modo que após a intervenção didática, pelo uso dos jogos e experimentos didático, espera-se encontrar resultados positivos no grau de participação e aprendizagem dos alunos. Vislumbrando encontrar nos jogos e experimentos didáticos um caminho que favoreça aos alunos um maior desenvolvimento de suas competências científicas.

Palavras-Chave: Jogos e Experimentos didáticos; Ensino de Ciências; Aprendizagem.
