

## OFICINAS DE EXTENSÃO: CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO NA PERSPECTIVA DOS DOCENTES

SANTOS, G. S. <sup>1</sup>, MARTINS, M. M.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Bagé – RS – Brasil

<sup>2</sup> Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Bagé – RS – Brasil

### RESUMO

A proposta do projeto de extensão “Elaboração de materiais didáticos e experimentos para o Ensino de Ciências” vem de encontro aos anseios da comunidade escolar Bageense no tocante à capacitação para o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), da experimentação no ensino de Ciências e da abordagem lúdica. Embora presentes em diversos aspectos da vida escolar, as TIC necessitam de um constante processo de atualização e aperfeiçoamento por parte dos professores em regência de classe, o que nem sempre é possível devido à elevada quantidade de encargos didáticos a eles atribuída. De igual maneira, a experimentação e o uso de atividades lúdicas nem sempre são possíveis devido à falta de espaços adequados para o seu desenvolvimento e utilização. Nessa perspectiva, elaboramos uma série de oito oficinas mensais ministradas por discentes de graduação e de pós-graduação sob orientação do professor responsável pelo projeto, a fim de aproximar os docentes oficinairos em formação inicial ou continuada do ambiente escolar. Esse trabalho apresenta algumas das propostas já desenvolvidas no ano de 2017, bem como alguns dos materiais didáticos elaborados e indicadores de alcance das iniciativas de extensão, tais como: escolas atendidas, número de participantes por oficina, e dados qualitativos coletados entre os participantes das oficinas.

Palavras-chave: Ensino de Ciências; TIC, Material Didático Digital

### 1 INTRODUÇÃO

Nosso projeto se estrutura de forma a ser um curso de formação continuada para os professores, graduandos e pós-graduandos de nossa comunidade, no qual visamos a capacitação dos professores de ciências e demais áreas para a produção de hiper mídias interativas, produção de experimentos de ciências com materiais de fácil acesso e a produção de materiais didáticos lúdicos, assim como aplicação de jogos didáticos a partir de recursos de fácil acesso.

Para Nóvoa (1995) a formação de educadores ocorre em três dimensões: desenvolvimento pessoal, desenvolvimento profissional, desenvolvimento organizacional, nessa perspectiva, destaca-se que a troca de conhecimento existente pela experiência profissional, assim como o conhecimento inovador dos alunos em formação, ocorre a troca de conhecimento e a inovação do ensino.

O termo lúdico vem do latim ludus quer dizer brincar, e surge como uma proposta no contexto escolar, nossa ideologia é evidenciar recursos e experimentos de fácil acesso para os professores aplicarem as atividades e até mesmo como forma avaliações, fugindo do ensino tradicional. O papel do professor é de ministrar as atividades, conduzindo os alunos a assimilar os conceitos e através dos seus erros construir seus objetivos de aprendizagem, assim, proporciona a socialização entre aluno-professor e atinge os objetivos específicos da sua área de conhecimento.

Segundo Soares (2004) as atividades lúdicas são práticas privilegiadas para a educação pois é um instrumento de motivação para o aluno. Quando elaboramos um material lúdico devemos pensar em estabelecer e relacionar a função lúdica da atividade com a função educativa, para promover assim melhor aproveitamento do material. No momento de inserir essas atividades diferentes estamos quebrando um pouco do paradigma do ensino tradicional, e tornando o ensino envolvente por meio da contextualização e o recurso pedagógico.

Como afirma Behrens (1996, p. 24) “Na busca da educação continuada é necessário ao profissional que acredita que a educação é um caminho para a transformação social”, com esta ideologia nossa oficina tem por base motivar o professor a construir recursos para aproximar os alunos e se tornarem os autores do seu próprio conhecimento

## 2 METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS)

As oficinas são aplicadas mensalmente com temáticas e recursos diversificados, variando local, e oficineiro, até o presando momento foram apresentadas três oficinas, todas elas são abertas à comunidade Bageense, ao final de cada encontro, disponibilizamos tutorial e materiais base que auxiliam os professores a realizarem nossas propostas.



Figura 1: Logo do projeto

Nossa primeira oficina ocorreu em maio na Unipampa com a temática elaboração de videoaula, nosso público alvo foram os alunos do curso de graduação e professores do campus, cerca de 30 pessoas, através de técnicas e softwares de livre acesso, foram trocadas informações e dicas entre o ministrante e os participantes.

A segunda e a terceira ocorreram em escolas estaduais do município para os professores e graduandos, com a temática recursos lúdicos que podem ser utilizados por professores de todas as áreas de conhecimentos. Utilizamos a apresentação de um aplicativo livre, e como criar dois jogos utilizando os recursos do Power Point e do Excel. Estes recursos podem ser utilizados como forma de avaliação e/ou fixação dos conteúdos ministrados.

Ao final de cada oficina encaminhamos aos participantes um questionário, utilizando o recurso do google docs, para controle de nossas atividades.

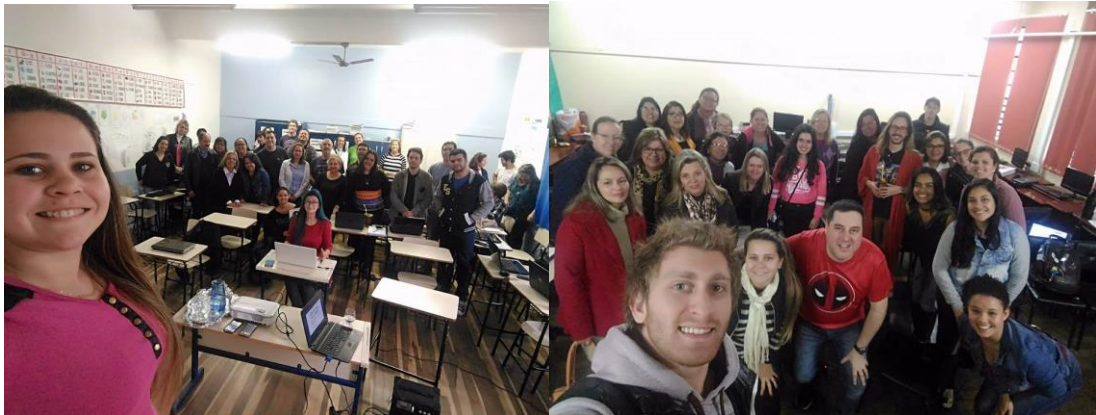


Figura 2: Equipe e professores em nossas oficinas

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Participaram das oficinas professores da educação básica de diversas áreas, e comoicineiros participaram graduandos e pós-graduandos. Foram realizadas, até o momento, três oficinas com as temáticas (1) criação de vídeo-aulas; (2) elaboração de jogos didáticos com ferramentas de autoria. O material elaborado para as oficinas é hospedado no site do projeto <<http://oficinaextensao.weebly.com/>>, o qual funciona como um repositório virtual. Após cada oficina, para fins de avaliação, enviamos um formulário criado no GOOGLE DOCS a cada participante. Constatamos que nossas oficinas estão contribuindo para a evolução das práticas digitais dos docentes. Além disso, uma parcela expressiva dos professores e graduandos demonstraram interesse em participar das próximas oficinas. Ocorreu um número significativo de respostas positivas por parte dos professores que já aplicaram nossos recursos, e muitos que mostraram interesse em aplicar o mesmo.

### **4 CONCLUSÃO**

Nosso projeto ainda está em andamento, ocorreram mais oficinas abordando temáticas práticas que contribuam para a formação dos professores e professores em formação. Nosso principal objetivo está sendo concretizado, a capacitação dos professores da rede pública para o uso de TIC a fim de que possam produzir materiais didáticos digitais. Ao final de cada oficina disponibilizamos recursos que ao final será

gerado um e-books, ficando disponível para os professores aplicarem nossas técnicas.

Concluiu-se também que o material didático lúdico pode ser aplicado para todas as áreas desde do ambiente infantil ao ambiente de graduação, ressaltamos a importância de recursos didáticos para facilitar a aprendizagem dos alunos.

Ao realizarmos nosso questionário constatamos que nossas oficinas estão contribuindo para a evolução do ensino, assim como a grande maioria dos professores e graduando mostraram interesse em participar das próximas oficinas, ocorreu um número significativo de respostas positivas por parte dos professores que já aplicaram nossos recursos, e muitos que mostraram interesse em aplicar o mesmo.

## 5 REFERÊNCIAS

BEHRENS, Marilda Aparecida. *Formação continuada dos professores e a prática pedagógica*. Curitiba, PR: Champagnat, 1996.

NÓVOA, Antônio. *Profissão professor*. Lisboa: Porto Editora. 1995.

SOARES, M.H.F.B. *O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química*. Universidade Federal de São Carlos (tese de doutorado, 2004).