Resumo do Artigo para o I Seminário Nides – LIpE (Laboratório de Informática para Educação)

Autores: Carlos Alberto Piovesan (graduando em Filosofia ­IFCS/CFCH), Desirée de freitas(graduando emBiologia IB/CCS

Coordenação: Rejane Lucia loureiro Gadelha , Ricardo Jullian S. Graça

Nome do projeto: Oficina LIpE 2014

Público alvo/atores sociais :crianças de 8 a 13 anos (alunos da rede pública de ensino) e educador popular

Objetivos:Em informática para a educação, que o aprendiz possa se apropriar das

Tecnologias da informação,  desse modo fazer ligações entre as atividades propostas(científicas, artisticas,

reflexivo­filosóficas) e sua relação com os fenômenos cotidianos em termos de causa e efeito.

Metodologia: Dialógico­Participativa, Pesquisa­Ação (Paulo Freire, Thiollent)

Infra­estrutura: Sala com quadro negro, 20 computadores, projetor e acesso a internet)

Descrição da Oficina: Realizada no LIpE (Laboratório de Informática para Educação­ Bloco H­

CT)

periodicamente(duas vezes por semana), esta oficina propõe uma abordagem interdisciplinar,

instigando a curiosidade dos jovens aprendizes através da combinação teoria/prática de

experièncias científicas simples, seguida por sua descrição, realizada em múltiplos suportes (texto,

fotografia, vídeo), além da postagem e compartilhamento em um Blog. Os aprendizes apropriam­

se das tecnologias disponíveis no laboratório como a acessibilidade digital na pesquisa, recurso

como e­mail, tutoriais, entre outros programas. Uma educadora popular os auxilia em suas

atividades, assim como os graduandos da UFRJ, que ao atuarem como alunos­pesquisadores­

educadores, elaboram, refletem e aperfeiçoam metodologias participativas colaborativas,incorporando as contribuições vindas tanto dos alunos, quanto do corpo técnico adminstrativo da UFRJ no planejamento, desenvolvimento e avaliação das atividades.

A Oficina LIpE 2014 é composta específicamente por:

Experiências científicas­ Observação em sala de aula do fenômeno de uma geada; fazer um foguete utilizando uma garrafa descartável, propulsionado a ar, ou fazer um microcópio

caseiro no qual podemos aumentar uma gota de água até mil vezes, são alguns exemplos de

experiências que desenvolvemos no laboratório. Os aprendizes puderam refletir sobre  o

método científico, como os cientistas aprendem com seus erros; puderam refletir sobre os

estados físicos da água, sobre o ciclo hidrológico; puderam ver os protozoários e outros

micro­organismos – conversamos sobre alguns micro­organismos patogênicos, causadores

de doenças, além de refletir sobre a proporção de água no corpo humano e no planeta

Terra.

–        Editores de texto /imagem­ Atuando também na questão do reforço escolar, as atividades

com programas de editoração de texto/imagem propõem ao aprendiz o desafio de relatar

todas as experiências feitas no laboratório, enfatizando o cuidado no uso da linguagem

escrita e oral (formal e informal), tanto no tratamento social com os colegas/monitores do

laboratório, quanto na descrição das experiências.

–        HQ­ Utilizando essa linguagem popular muito comum aos aprendizes, por intermédio de

um programa tutorial (Toondoo), eles enfrentam o desafio de recontextualizar as aulas em

cenários virtuais de Histórias em Quadrinhos.Nesse ambiente desenvolvem suas

habilidades reflexivas, linguísticas, narrativa, descritiva, e sobretudo a sua criatividade e

imaginação.

–        Pesquisa na Internet­ Nas oficinas valorizamos o conceito de autonomia, e uma das

formas  de exercitá­lo é através do uso da rede mundial de computadores – uma imensa

biblioteca virtual – à disposição dos aprendizes. Assim todas as atividades propostas são

antecipadas e seguidas por ampla pesquisa(texto, imagem, vídeo) que balizam nossas

experiências.

–        Blog: Usado como um diário eletrônico, essa ferramenta é atualizada com frequencia e

serve aos propósitos de construção do coletivo, assim como o compartilhamento das

informações produzidas em conjunto durante a oficina e nos trabalhos de campo.Ali

postamos textos, fotos, as histórias em quadrinhos e os vídeos produzidos pelos alunos.