



OFICINAS PEDAGÓGICAS: TECNOLOGIAS APLICADAS NA EDUCAÇÃO PARA FORMAÇÃO DE DOCENTES

Luciana Rocha Cardoso¹, Danielly dos Santos Emerick Faria²

¹ Mestre em Ciência da Computação, UNIFACIG, luroca@sempre.unifacig.edu.br

² Graduanda em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, UNIFACIG, daniellysef@gmail.com

Resumo: As oficinas pedagógicas oferecidas para a formação docente são instrumentos poderosos para o aperfeiçoamento didático em uma sala de aula. É importante promover o crescimento destes profissionais da educação através de cursos de aperfeiçoamento como papel estratégico na qualidade da educação. Neste projeto, objetivou-se compreender como o compartilhamento de saberes, por meio de duas oficinas, aproximando “teoria-prática se adéqua a situações-problema apresentadas pelo Curso Normal Magistério da Escola Estadual de Manhauçu e administradas pelos alunos do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do UNIFACIG. Na primeira oficina, intitulada ADS *Introduction* enfatizou o uso de ferramentas tecnológicas como auxílio no plano pedagógico em sala de aula. A segunda oficina, intitulada ADS Desplugada, foi construída com base em atividades desplugadas sem a necessidade de uso do computador com jogos e brincadeiras “offline” voltada ao atendimento de alunos em séries iniciais. O resultado das oficinas ofertadas sugere técnicas na formação continuada dos futuros docentes.

Palavras-chave: Oficina; Desplugada; Metodologias Ativas.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas.

1 INTRODUÇÃO

O campo atual de ensino passa por várias transformações e questionamentos em busca de metodologias que favorecem maior grau de aprendizado dos estudantes. Com cenário atual dos avanços tecnológicos, e faz necessária a reestruturação do processo ensino-aprendizagem, que precisa ser repensado, brindando espaço para um debate crítico assentado na busca por espaços de aprendizagem que favoreçam uma pedagogia mais dialética e reflexiva, utilizando metodologias inovadoras na concepção do conhecimento e aprendizado por meio de diferentes formas, como a criação de oficinas em que os educadores vivenciassem atividades estimulantes e experimentassem metodologias que auxiliam a aprendizagem criativa, que podem ser aplicadas dentro e fora da sala de aula, que foquem no protagonismo dos aprendentes, que favoreçam a motivação e que promovam a autonomia destes.

O objetivo da realização das Oficinas Pedagógicas consiste em analisar o comportamento, as atitudes e as habilidades/competências adquiridas pelos discentes do 2º Período do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento (ADS) do Centro Universitário UNIFACIG frente à aplicação da metodologia ativa de aprendizagem desafiando-os a buscar conhecimentos além do conteúdo ensinado em sala de aula, estimulando o trabalho em equipe, desde a parte de planejamento até o compartilhamento de conhecimentos com o público alvo, formado pelos futuros docentes do Curso Normal Magistério da Escola Estadual de Manhauçu. Para atingir tal objetivo proposto, os discentes de ADS realizaram duas oficinas de livre escolha. A primeira oficina ADS *Introduction* teve como principal objetivo ensinar os conceitos básicos da computação como *Word*, *PowerPoint* e os *apps* do *Google* em geral. A segunda oficina ADS Desplugada trabalhou metodologias ativas através de jogos com o intuito de desenvolver habilidades lógicas, criativas e motoras.

As oficinas pedagógicas são instrumentos para o aperfeiçoamento didático em uma escola. Trata-se então, de uma situação de trocas de experiências e a construção de conhecimentos, através de uma aprendizagem dinâmica, que possibilita a inovação em salas de aulas. Diferente do modelo tradicional de transmissão de informações, as oficinas promovem a interação com o grupo, tornando a experiência mais enriquecedora com experiências diversificadas trazendo maior reflexão através dos desafios enfrentados pelos docentes.

Para apresentação deste relato, optou-se por estruturá-lo em quatro seções, incluindo esta introdução. Na segunda seção, delineia-se a metodologia que deu base ao desenvolvimento do trabalho. Na terceira seção, relatam-se os resultados e discussões contendo a análise proveniente da observação dos discentes e futuros educadores e professores. Na última seção, apresenta-se uma síntese em relação à experiência realizada e suas contribuições ao debate que se formou em torno da temática de aprendizagem sob o título de conclusões.

3 METODOLOGIA

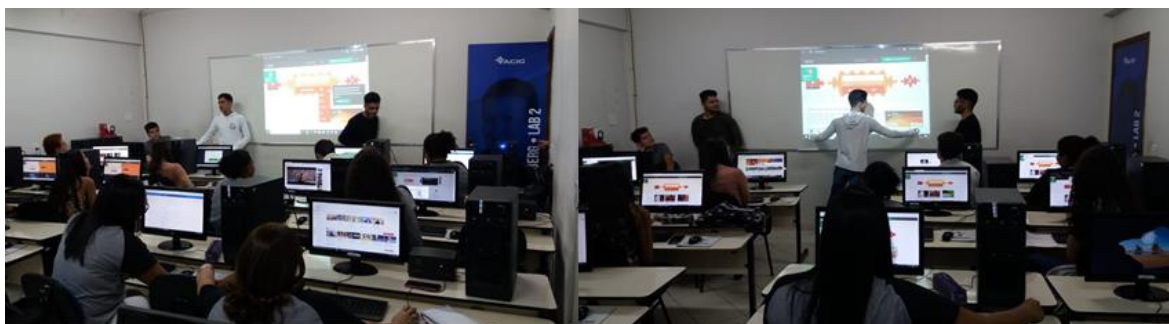
As oficinas foram realizadas no dia 09 de setembro de 2019, nas dependências do Centro Universitário UNIFACIG. Os alunos do 2º período de ADS se dividiram em duas salas, foi apresentado o conteúdo referente a tecnologia da informação aplicada a educação para 22 alunos do curso Normal Magistério da Escola Estadual de Manhauçu.

As oficinas tiveram como objetivo de demonstrar aos futuros educadores a desenvolver atividades interdisciplinares com materiais recicláveis para a construção de habilidades e competências na estrutura de lógica de programação, na prática, e ferramentas tecnológicas que auxiliam em sala de aula, incentivando a leitura, pesquisa, criatividade e crítica.

Os alunos do Normal Magistério foram divididos em dois grupos, os quais participaram das seguintes oficinas em momentos diferentes.

Oficina 1: ADS *Introduction* - Nesta oficina os alunos do 2º período de ADS elaboraram a apresentação sobre conceitos básicos de alguns programas e a utilização do *Google*. Começando com o editor de texto Word e como usar as regras da ABNT, mostrando um *template* de atividades utilizadas na construção de artigos e atividades complementares; em seguida foram apresentados os *Apps do Google*, dando destaque ao *Google Drive* (armazenamento em nuvens) e sua utilização; logo após foi apresentado o *Youtube Converter* e *Snaptube* que são aplicativos para realizar *downloads* de vídeo do *youtube* e outras plataformas, função que poderia enriquecer o ensino nas salas através da aprendizagem audiovisual; o site *wix* para construção de sites educativos e divulgar projetos que serão realizados por estes futuros docentes. Veja a imagem a seguir sobre esta oficina (Figura 1).

Figura 1: Oficina ADS Introduction



Fonte: Acervo Pessoal.

Oficina 2: ADS Desplugada - Nesta oficina foram apresentadas atividades desplugadas, que consiste na realização de atividades sem a necessidade da utilização do computador, que auxiliam na aprendizagem da programação para crianças através de jogos e brincadeiras, em que elas podem desenvolver o raciocínio lógico, a montar estratégias para a resolução de problemas, criatividade, entre muitas outras habilidades que podem ser trabalhadas. Na oficina, os alunos apresentaram os seguintes jogos:

- Ábaco que é um instrumento utilizado na elaboração de cálculos matemáticos através da lógica matemática auxiliando no desenvolvimento mental e habilidade motora;
- Torre de Hanói que consiste em uma base contendo três pinos, em cada pino são dispostos discos de tamanhos diferentes um sobre o outro em ordem crescente, com o objetivo de mudar esses discos de um pino para o outro sempre ficando em ordem crescente;
- Jogo do Robô Humano em que se tem dois participantes, um é o robô e o outro o

programador, o programador deve dar instruções para que o robô saia do labirinto, ensinando lateralidade e raciocínio lógico;

- Jogo da Memória no qual se deve encontrar a imagem correspondente a que foi escolhida, auxiliando na memória e na concentração;
- Jogo de Dama em um tabuleiro são disposta as peças da dama, o jogador que conseguir acabar com as peças do oponente primeiro ganha, tal jogo auxilia na elaboração de estratégias; e
- Jogo de Baralho Matemático consiste em ensinar e desenvolver a resolução de contas matemáticas básicas auxiliando no desenvolvimento do raciocínio lógico e fixação na elaboração de contas matemáticas mentais.

Muito dos materiais apresentados foram feitos de materiais recicláveis e após a oficina foram doados aos alunos do curso de Magistério. Veja a seguir as imagens da Oficina 2 .

Figura 2: Oficina ADS Desplugada



Fonte: Acervo Pessoal.

As estratégias para ensino-aprendizagem apresentadas nas oficinas auxiliam na mudança dos métodos do ensino tradicionais, com o objetivo de ajudar os alunos na construção do conhecimento, e alcançar o melhor aproveitamento possível e fixar o conteúdo de uma forma mais lúdica e divertida nas salas de aula.

A qualidade de ensino é relacionada com a aprendizagem do aluno, quanto mais os alunos se envolvem, mais se interessam pela aula, tendo maior desenvolvimento e aprendizado. As técnicas de ensino-aprendizagem apresentadas são muito importantes para que tal qualidade seja atingida.

Ao final das oficinas, foi feita uma confraternização entre os envolvidos (Figura 3).

Figura 3: Confraternização após Oficinas



Fonte: Acervo Pessoal.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A avaliação do evento foi analisada por meio de formulários distribuídos aos discentes do Curso Normal Magistério da Escola Estadual de Manhuaçu em ambas oficinas, avaliando os seguintes requisitos:

- Organização do Evento - se a infraestrutura estava adequada para receber as oficinas ofertadas e o método pedagógico;
- Palestrantes - se possuíam domínio do assunto, integração com os participantes e no esclarecimento de dúvidas;
- Aprendizagem - sobre conteúdo apresentado, conhecimento adquirido e na aplicação no trabalho; e
- Avaliação Geral - atendimentos aos objetivos, participação do grupo e ao atendimento das expectativas.

Para analisar o desempenho das oficinas, foram distribuídos de forma aleatória aos participantes uma folha de avaliação e depois recolhida e realizada a tabulação dos dados, como mostra a seguir nas tabelas 1 e 2, Oficina ADS Introduction e Oficina ADS Desplugada, respectivamente. Logo após as tabelas, foram desenvolvidos gráficos apresentando os resultados gerais do desempenho das oficinas em consideração a avaliação dos requisitos descritos acima e, representado nas tabelas.

Tabela 1: Oficina ADS Introduction

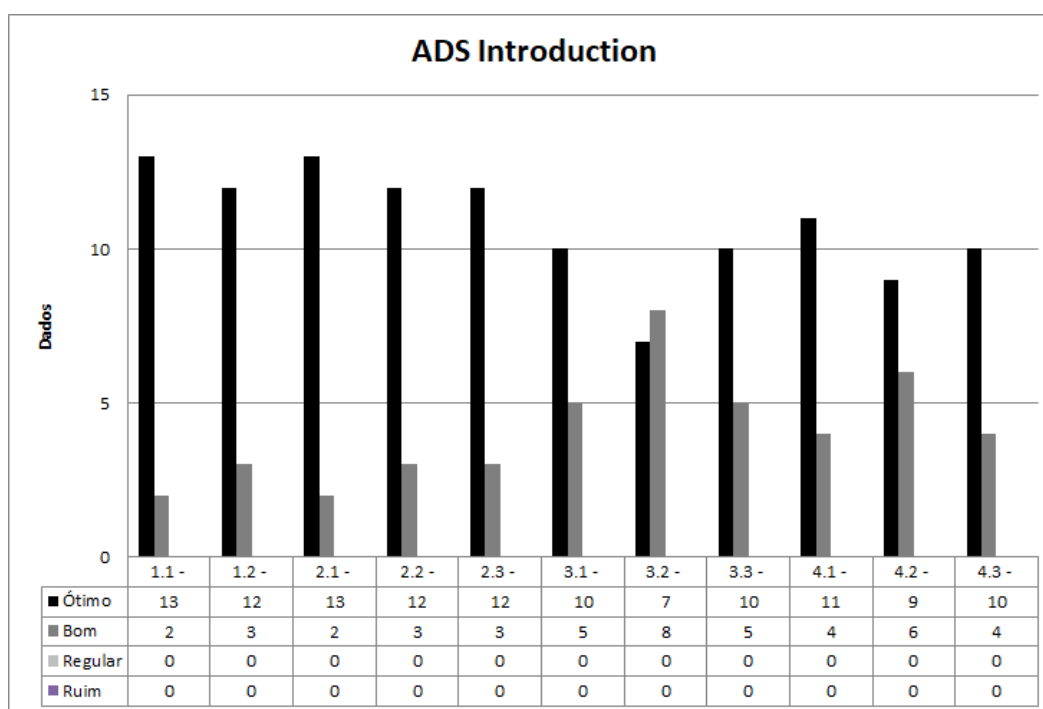
AVALIAÇÃO DO EVENTO: Oficinas Pedagógicas: Tecnologias Aplicadas na Educação				
Data do Evento: 09/09/2019				
Público Externo: 22	Respondidos	15		
Oficina ADS Introduction				
Temas	Ótimo	Bom	Regular	Ruim
1 - Organização do Evento				
1.1 - Infraestrutura (ambiente, recursos audiovisuais)	13	2	0	0
1.2 - Método Pedagógico (planejamento, sequência e organização)	12	3	0	0
2 - Palestrantes				
2.1 - Domínio do assunto	13	2	0	0
2.2 - Integração palestrantes x participantes	12	3	0	0

2.3 - Esclarecimento de dúvidas de forma clara e objetiva	12	3	0	0
3 - Aprendizagem				
3.1 - Conteúdo apresentado	10	5	0	0
3.2 - Conhecimento Adquirido	7	8	0	0
3.3 - Aplicação no Trabalho	10	5	0	0
4 - Avaliação Geral do Seminário				
4.1 - Atendimento aos objetivos	11	4	0	0
4.2 - Participação do grupo	9	6	0	0
4.3 - Atendimento das expectativas	10	4	0	0

Fonte: Acervo Pessoal.

Segue o Gráfico 1 mostrando os resultados da avaliação da Oficina *Introduction*.

Gráfico 1: Resultados da Avaliação da Oficina ADS *Introduction*



Fonte: Acervo Pessoal

Dos 22 participantes do Curso Normal Magistério, 15 responderam ao questionário para a Oficina ADS *Introduction*, e na maioria, tendo como resultados no geral na categoria Ótimo nos principais requisitos conforme representado no eixo Requisitos do Gráfico 1, mostrando que a realização das atividades oferecidas foi bem aceita pelos por eles. Um aspecto positivo, percebido a partir da demonstração de coragem e confiança na realização desta oficina.

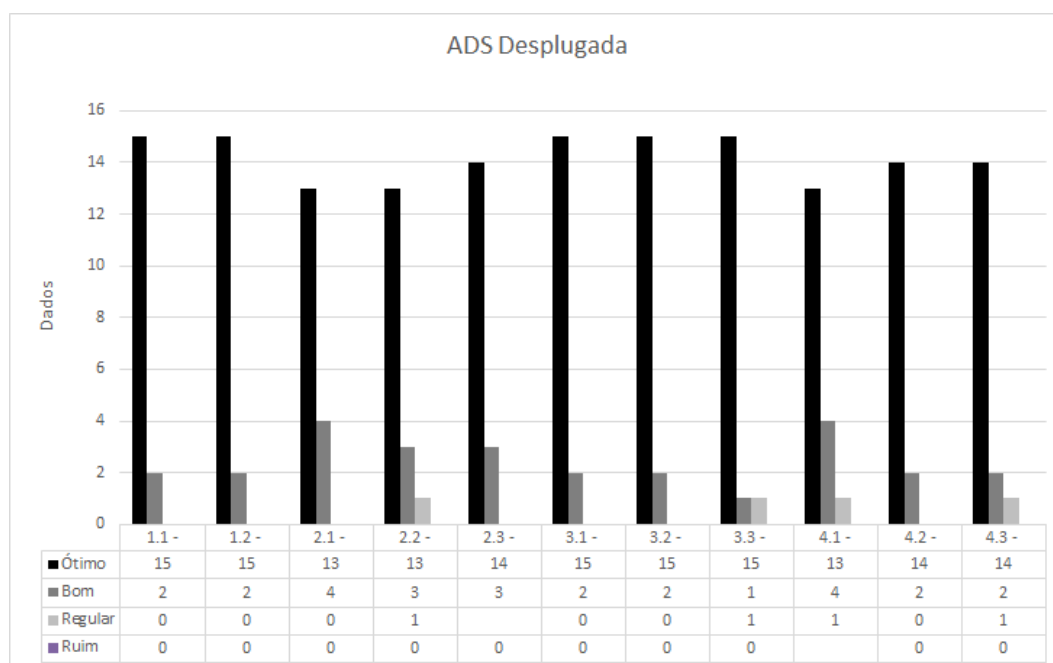
Tabela 2: Oficina ADS Desplugada

AVALIAÇÃO DO EVENTO: Oficinas Pedagógicas: Tecnologias Aplicadas na Educação				
Data do Evento: 09/09/2019				
Público Externo: 22	Respondidos		17	
Oficina ADS Desplugada				
Temas	Ótimo	Bom	Regular	Ruim
1 - Organização do Evento				
1.1 - Infraestrutura (ambiente, recursos audiovisuais)	15	2	0	0
1.2 - Método Pedagógico (planejamento, sequência e organização)	15	2	0	0
2 - Palestrantes				
2.1 - Domínio do assunto	13	4	0	0
2.2 - Integração palestrantes x participantes	13	3	1	
2.3 - Esclarecimento de dúvidas de forma clara e objetiva	14	3	0	0
3 - Aprendizagem				
3.1 - Conteúdo apresentado	15	2	0	0
3.2 - Conhecimento Adquirido	15	2	0	0
3.3 - Aplicação no Trabalho	15	1	1	0
4 - Avaliação Geral do Seminário				
4.1 - Atendimento aos objetivos	13	4	1	0
4.2 - Participação do grupo	14	2	0	0
4.3 - Atendimento das expectativas	14	2	1	0

Fonte: Acervo Pessoal

Segue o Gráfico 2 mostrando os resultados da avaliação da Oficina Desplugada.

Gráfico 2: Resultados da Avaliação da Oficina ADS Desplugada



Fonte: Acervo Pessoal

Dos 22 participantes do Curso Normal Magistério, 17 responderam ao questionário para a Oficina ADS Desplugada, e na maioria, tendo como resultados no geral na categoria Ótimo nos principais requisitos conforme representado no eixo Requisitos do Gráfico 2, mostrando que a realização das atividades oferecidas foi bem aceita pelos por eles. Um aspecto positivo, percebido a partir da demonstração de coragem e confiança na realização desta oficina.

4 CONCLUSÃO

É preciso rever estratégias para tornar o aprendizado mais lúdico. Tudo que é novo, na maioria das vezes, gera certa insegurança, pois se tratam de novos desafios que precisam ser encarados. E pensando nisso, as oficinas trouxeram atividades pensando em todos os alunos de séries iniciais, nas quais eles podem desenvolver a aprendizagem e o processo de aquisição de conhecimentos de forma mais extrovertida, utilizando metodologias ativas em sala de aula. É necessário que professores bem preparados possam lidar com as dificuldades, buscando melhorias nos métodos de ensino. Por exemplo, as oficinas buscaram alternativas de ensino para situações que o aprendizado possa ser mais divertido e lúdico, através de jogos simples para o aprendizado da Matemática usando lógica simples.