

Show da Ciência

Juliana Ferreira^{1*} (IC), Bruno Piedade¹ (IC), Hellen Gomes¹ (IC), Hermínio Ribeiro Júnior¹ (IC), Letícia Tavares¹ (IC), Manoel Souza Neto¹ (IC), Mariana Marins¹ (IC), Paulo André Barbosa¹ (IC), Rayana Cruz¹ (IC), Wander Ney¹ (PQ).

*julianabarretoferreira@hotmail.com

Palavras-Chave: *Extensão, Estratégias de Aprendizagem, Atividade Lúdica*

Introdução

Como a realidade educacional brasileira atualmente sofre com uma precariedade considerável de ensino, os projetos e eventos de extensão organizados por universidades e/ou universitários se tornam uma eficaz ferramenta para fazer da divulgação científica um meio para tornar a população mais consciente do ambiente à sua volta. Em se tratando das licenciaturas, a extensão se torna ainda mais interessante, já que como ela é um método de transformação social (MARTINS, 2014), os licenciandos praticantes da extensão já conseguem ter essa experiência, fazendo uso dessa ferramenta para transformar a realidade do público participante, fazendo-o entendedor ativo do meio em que está inserido. Quando essa divulgação científica se dá de forma lúdica, os resultados são ainda mais proveitosos, já que são diversas as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem. TEIXEIRA (1995, p. 23). O Show da Ciência tem sido um projeto do grupo PET Ciências da Natureza do Instituto Federal Fluminense *campus* Campos – Centro. O projeto já foi realizado em dois anos consecutivos, 2014 e 2015, devido ao sucesso proveniente da primeira edição em um evento de extensão promovido pela instituição na qual atua, a Semana do Saber Fazer Saber. Nela, o IFF oferece verba e espaço para os próprios alunos esquematizarem projetos que serão explanados para toda a instituição e para a comunidade, uma excelente oportunidade para fazer divulgação científica.

Resultados e Discussão

A primeira etapa é a escolha dos experimentos que serão realizados no Show, experiências químicas por si só já carregam a ideia de algo mágico, o que atrai o público para a participação. Uma das frases mais faladas foi “Não é mágica e sim ciência!” para combater o senso comum, combater justamente a estratégia utilizada para atrair o público, que principalmente a experimentação química é mágica. Outra preocupação do grupo foi a decoração da sala e o figurino, já que a ideia era que parecesse um

show de mágica, mágica essa que seria desvendada pelo próprio público ao participar das experiências. Sendo assim, foi-se às buscas de luzes LED, máquina de fazer fumaça, músicas eletrônicas, tecidos para escurecer a sala, além de gravatas, luvas, coletes e chapéus para os “mágicos”. Uma análise interessante que pode ser feita sobre esse projeto é a eficácia de utilizar recursos diversos para atrair a atenção do aluno. Aprender de forma não mecânica e de forma lúdica, o deixa instigado a aprender ainda mais e esse processo se dá de forma natural, não forçada através de levantamento de dúvidas e correlação com a sua realidade. As práticas lúdicas tornam mais leve o ambiente de aprendizagem, aproximando a teoria enquanto o aluno realiza a prática.

Conclusões

De um modo geral, o projeto concedeu a percepção de que uma prática lúdica tem o potencial de reforçar os conteúdos já estudados como também de tornar mais proveitosa a absorção de novos assuntos. E faz isso de modo mais leve e mais interessante conseguindo criar um clima mais participativo para o público. Essas práticas podem ser excelentes ideias a serem executadas em projetos de extensão porque são capazes de transpassar de forma consideravelmente apreciável o conhecimento adquirido dos graduandos no ensino superior, colocando-o mais próximo do cotidiano da sociedade, sendo hábil para transformá-la em maior entendedora da sua realidade.

Agradecimentos

PET/SESu

MARTINS, Lígia Márcia. **Ensino-pesquisa-extensão como fundamento metodológico da construção do conhecimento na universidade**, 2014.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo : Loyola, 1995.