

Resumo: O intuito deste projeto é contribuir para a formação de professores da educação básica da área de ciências da natureza e alunos de cursos de graduação da UFRGS dos cursos de Biologia, Física e Química, visando assim abordar de forma integrada o ensino de ciências da natureza. Além disso, o trabalho visa promover oficinas práticas sobre os grandes temas das ciências da natureza, facilitar o acesso de alunos e docentes da educação básica à estrutura científica e informacional disponibilizada pela UFRGS. Estes materiais devem ser apresentados aos professores e alunos em forma de vídeos e jogos desenvolvidos e editados de uma maneira divertida e informativa e assim será produzido o material didático que vai servir de referência aos professores da educação básica. Minhas atividades realizadas até agora são edição de vídeos, utilizando diferentes softwares (sony vegas, photoshop) que em conjunto proporcionam vídeos bem dinâmicos. Os assuntos abordados nos vídeos editados até o momento são a sensibilidade visual “Ver ou não ver. Eis a questão” e o “Tempo geológico e origem da vida no planeta”, por meio de oficinas apresentadas por professores da UFRGS. Além dos vídeos editados como material para os professores, também está no projeto um jogo de conscientização ambiental, que traz problemas do planeta atualmente, como poluição do ar e água, extinção de animais, alimentos transgênicos e superlotação territorial. A ideia do jogo é conscientizar de forma descontraída os alunos da educação básica, tornando assim o aprendizado eficaz e não cansativo. Já foram realizadas algumas oficinas de tempo histórico, tempo geológico e sobre a percepção visual nos insetos e no homem, estas oficinas foram realizadas em duas escolas e 91% dos participantes consideraram que o projeto atendeu suas expectativas. Além destas oficinas já realizadas, existem também algumas já programadas sobre origem do universo, moléculas da vida, tabela periódica no cotidiano, entre outras. A intenção do projeto é qualificar a educação básica, tornando-a mais atraente para professores e alunos e assim integrar as áreas de ciências da natureza. O projeto será apresentado no salão de extensão por meio de pôster com as principais informações e os vídeos já editados serão disponibilizados em dispositivo móvel para o público interessado no tema. O jogo da sustentabilidade também estará disponível para demonstração pelo bolsista e interação com o público-alvo.