19º Encontro Conversando sobre Extensão (CONEX) e 4º EAEX - Encontro Anual de Extensão (EAEX)

Resumo Expandido Modalidade A: "Apresentação de programas, projetos, ações, atividades e pesquisas advindas da extensão universitária"

ÁREA TEMÁTICA: (marque a área temática correspondente ao trabalho que foi indicado no momento da inscrição)

( ) COMUNICAÇÃO

( ) CULTURA

( ) DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA

(X) EDUCAÇÃO

( ) MEIO AMBIENTE

( ) SAÚDE

( ) TECNOLOGIA E PRODUÇÃO

( ) TRABALHO

DESENVOLVIMENTO DE OFICINAS DIGITAIS COMO FACILITADORA DE ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

Mateus Felipe Ribeiro[1]

Dierone Cesar Foltran Junior[2]

Elenice Parise Foltran[3]

Resumo: Este trabalho tem por objetivo apresentar uma das ações desenvolvidas no Projeto de extensão LALUPE: Laboratório Lúdico Pedagógico. A ação escolhida foi as oficinas onlines ministradas por meio de tutoriais e disponibilizadas no canal do LALUPE. Entendendo que o meio virtual tem abrangido diversos setores da educação, de forma significativa no contexto da pandemia, os recursos e ferramentas digitais são grandes contribuintes para a formação de professores, incluíndo os acadêmicos das licenciaturas, pois tais ferramentas são de fácil acesso e proporcionam um melhor aprendizado à quem é destinada. Para tal fato, surge-se a necessidade de uma melhor integração de atividades pedagógicas ao meio virtual, onde que as oficinas digitais agem como facilitadoras para a realização das mesmas.

Palavras-chave: Ferramentas virtuais. Formação de professores. Inclusão digital.

[1] Extensionista; Acadêmico de Engenharia de Computação; 17243526@uepg.br.

[2] Professor do Departamento de Informática; foltran@uepg.br

[3] Coordenadora do Projeto LALUPE. Professora do Departamento de Educação; elenice@uepg.br.

NOME DO PROJETO

LALUPE - Laboratório Lúdico Pedagógico

PÚBLICO-ALVO

Professores da educação Básica e acadêmicos dos cursos de licenciaturas

MUNICÍPIOS ATINGIDOS

Ponta Grossa e demais municípios dos Campos Gerais.

LOCAL DE EXECUÇÃO

Laboratório Lúdico Pedagógico – LALUPE / UEPG Campus Central

JUSTIFICATIVA

Estamos experimentando uma realidade diferente da qual estavamos acostumados. A pandemia ocasionada pelo COVID-19 provocou alterações na forma como trabalhamos, estudamos e desenvolvemos nossas atividades. O uso da tencologia se tornou cada vez mais essencial no andamento das nossas ações e a educação foi requerida para dar continuidade as suas atividades mediadas pelo uso da tecnologia.

Segundo Mayer, Foltran e Foltran Jr (2018, p. 1) "a escola, inserida neste novo contexto, deve reorganizar-se para atender às novas demandas, que exigem uma abordagem diferente, cujo componenete tencológico deve ser incorporado à prática docente e vivenciado pelos estudantes".

Nessa linha, os professores podem ser considerados essenciais no processo de articular a ação pedagógica ao uso da tecnologia para a melhor aprendizagem de seus alunos. Corroborando com essa ideia, Garcia (2017) aponta que os professores e os acadêmicos dos cursos de licenciaturas devem ser orientados a buscar novas metodologias da cultura digital, procurar inovar suas práticas. Essa tarefa não é fácil e nem simples, se considerarmos que os professores tiveram que aprender a utilizar as ferramentas tecnologicas durante sua aplicação no ensino remoto.

Assim, no LALUPE, que já vinha desenvolvendo ações relacionadas a essa temática, e da evidencia da necessidade de inserção de atividades pedagógicas através do meio virtual, por meio de recursos e ferramentas digitais de livre acesso e de fácil uso foi proposto uma série de oficinas online por meio de tutoriais disponibilizados no canal do LALUPE, onde os professores

e acadêmicos podem participar, executar as atividades, experimentar o uso de novas ferramentas e compartilhar sua aprendizagem por meio da avaliação disponibilizada pelo Google Forms.

OBJETIVOS

Promover oficinas online relacionadas a ferramentos e recursos virtuais de facil acesso e uso para integração nas atividades pedagógicas de professores.

Disponibilizar tutoriais de ferramentas e recursos virtuais em formato de oficinas no canal do LALUPE.

METODOLOGIA

As oficinas foram disponibilizadas no Canal do LALUPE durante o ano de 2021 para professores da Educação Básica e acadêmicos dos cursos de Licencaituras, por meio de tutoriais.

Para a criação dos tutorias seguimos os seguintes passos: a) Levantamento e elaboração de uma listagem de ferramentas e recursos de cunho pedagógico disponivéis na internet, de fácil acesso e gratuitos que poderiam ser utilizados; b) Seleção e testagem das ferramentas e recursos selecionados; c) Produção de um conteúdo audiovisual a partir do uso prático das ferramentas e recursos selecionados, d) Gravação de videos tutoriais com os conteúdos audiovisuais produzidos nas diversas ferramentas e por fim, a disponibilização dos vídeos tutoriais no canal do LALUPE.

Os participantes das oficinas recebem ao final do vídeo um formulário para preencher com as atividades desenvolvidas por ele, aplicando os conteúdos do tutorial e uma avaliação das oficinas para fins de certificação.

As ferramentas e recursos digitais selecionados para tutoriais foram a partir da ferramenta Educaplay (2021, p. 1) e posteriormente o Quizlet e o Kahoot. Essa ferramenta é um gerador de jogos educativos, onde é possível com os recursos gratuitos disponibilizados criar jogos educativos de forma prática, e seu uso é gratuito, o que proporciona fácil acesso por acadêmicos e professores, a partir disto foi realizado um conteúdo audiovisual de cada módulo disponibilizado pela plataforma.

As outras ferramentas possuem propósitos semelhantes, apenas provendo recursos educacionais diferentes.

RESULTADOS

Por meio dos procedimentos de levantamento das ferramentas e recursos, notamos que existem muitas ferramentas de livre acesso para acadêmicos e professores, porém que não são conhecidas e consequentemente não utilizadas. Assim as oficinas digitais se fizeram necessárias para introduzir esses profissionais ao meio virtual, onde podem se utilizar criativamente conteúdos pedagógicos.

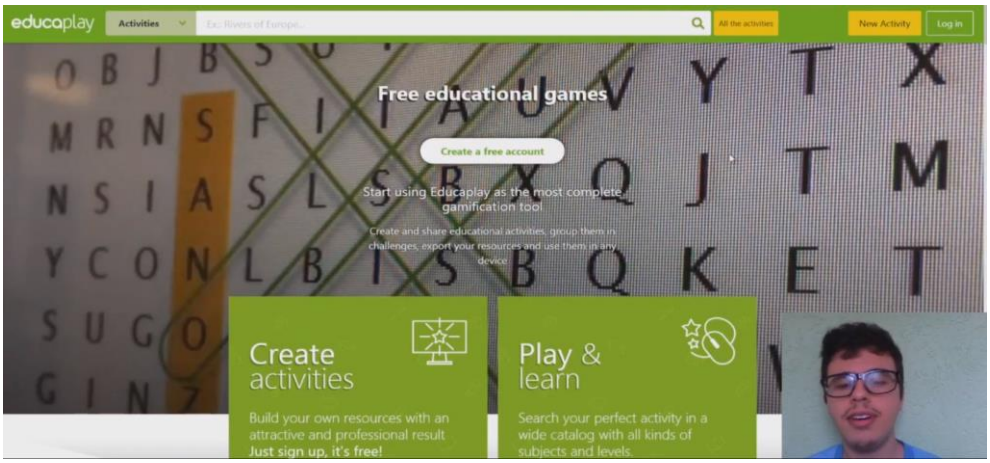
A oficina digital é disponibilizada gratuitamente, o que promove um melhor conhecimento público sobre tais recursos, e o seu meio de divulgação pelo canal do LALUPE, faz com que o projeto LALUPE seja mais bem conhecido pela comunidade acadêmica.

O recurso audiovisual empregado possui um melhor desenvolvimento e explicação de cada ferramenta virtual, o que proporcionou um aprendizado muito mais rápido sobre o funcionamento e em quais situações utilizá-las.

FOTOS

Uma das ferramentas apresentadas na oficina digital foi a ferramenta *Educaplay* (2021, p. 1), que possui diversos recursos pedagógicos, além de ser de livre acesso, seu sistema é simples, onde usuários iniciantes conseguem produzir muito conteúdos sem possuir muito conhecimento, conforme **Figura 1**.

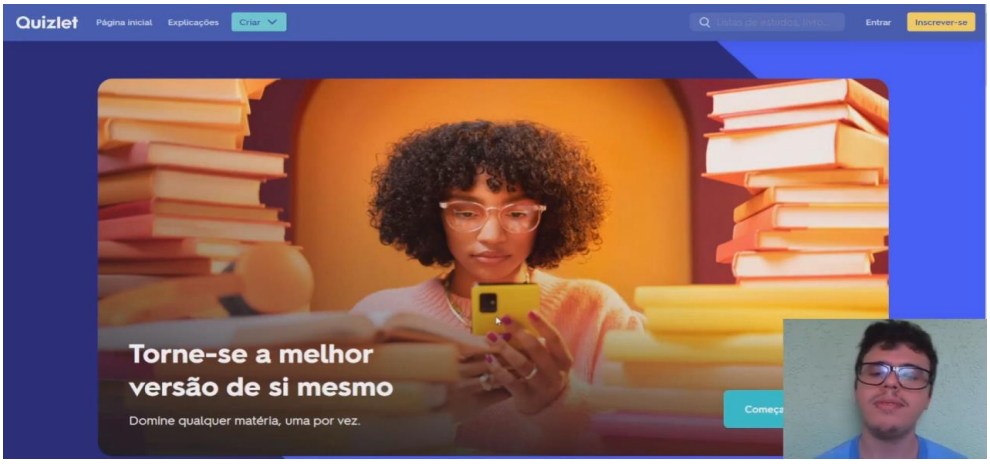
Figura 1 - Oficina Digital - Ferramenta Educaplay



Legenda: Extensionista Mateus apresentando a utilização da ferramenta Educaplay

Outra ferramenta, o Quizlet plataforma que cria ferramentas de aprendizagem simples, é apresentada na figura 2, demonstrando um trecho do conteúdo da oficina realizada.

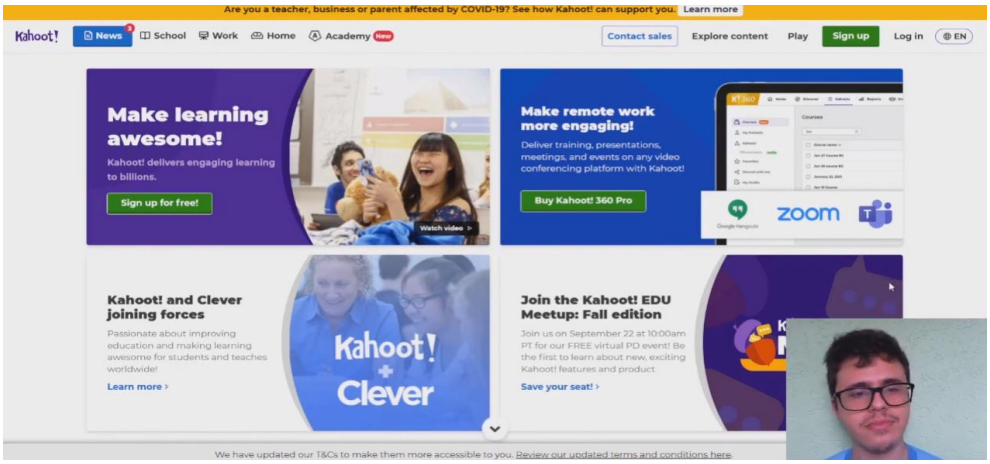
Figura 2 - Oficina Digital - Ferramenta Quizlet



Legenda: Extensionista Mateus apresentando como usar a ferramenta Quizlet

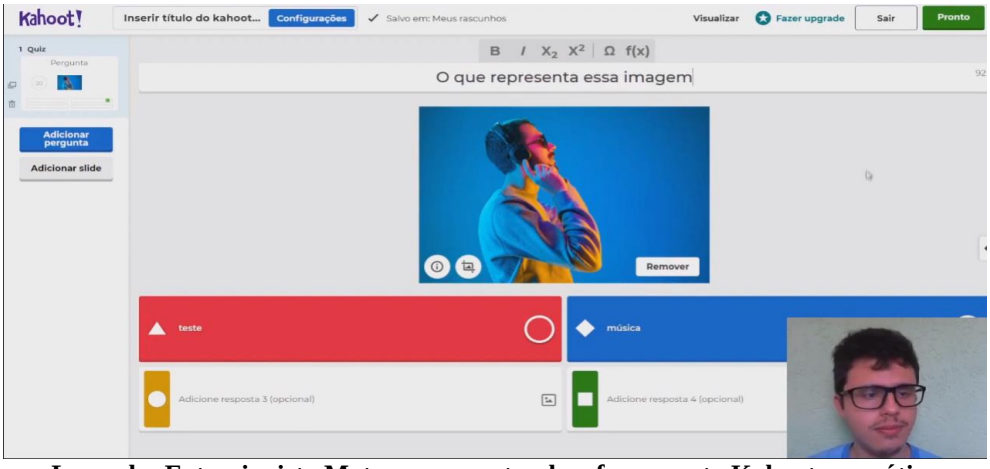
As figuras 3 e 4, demonstram trechos do conteúdo da oficina realizada, referente a ferramenta Kahoot, uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, conforme segue:

Figura 3 - Oficina Digital - Ferramenta Kahoot



Legenda: Extensionista Mateus apresentando a ferramenta Kahoot

Figura 4 - Oficina Digital - Ferramenta Kahoot



Legenda: Extensionista Mateus apresentando a ferramenta Kahoot na prática

Conforme base na oferta dessas ferramentas, outros tutorias estão sendo desenvolvidos e também serão oferecidos pelo canal do LALUPE.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração das oficinas digitais será continuada, pois percebemos um crescimento na procura por novas formas, metodologias e recursos para inovar o aprendizado dos alunos, e também porque a atualização das ferramentas virtuais é constante. E ainda, visto que o projeto LALUPE necessita de um acervo virtual sempre atualizado, disponível para todos aqueles necessitam.

APOIO

Programa Institucional de Bolsas de Extensão Universitária - PROEX - UEPG.

REFERÊNCIAS

Canal Laboratório Lúdico Pedagógico. LALUPE, 2021. Página Inicial. Disponível em: < https://www.youtube.com/channel/UCxXGyYxu65G5mQkSDxjehbA/featured>. Acesso em: 27/09/2021.

Educaplay. Educaplay, 2021. Página Inicial. Disponível em: <www.educaplay.com>. Acesso em: 26/09/2021.

GARCIA, Marilene Santana dos Santos. Dispositivos móveis na escola e a busca de soluções educacionais contra distrações e exageros na permanência on-line. Revista Tecnologia Educacional, Rio de Janeiro, ano 46, n. 218, pp. 32-43. ISSN: 0102- 5503. jul./set., 2017.

GOVEIA, T. F.; RAGAZI, C. C.; OLIVEIRA, N. L. de L.; SIMÕES, V. A. P. Tecnologia na educação: recursos audiovisuais. EDUCERE - Revista da Educação, Umuarama, v. 14, n. 2, p. 235-242, jul./dez., 2014.

Kahoot!. Kahoot, 2021. Página Inicial. Disponível em: <www.kahoot.com>. Acesso em: 26/09/2021.

MAYER, Reinaldo Afonso, FOLTRAN JÚNIOR, Dierone César, FOLTRAN, Elenice Parise. Oficinas midiáticas para professores. RBEB – Revista Brasileira de Educação Básica, Belo Horizonte, online. 2018, vol.3, n.9. ISSN 2526-1126. jul./set., 2018.

Quizlet Inc. Quizlet, 2021. Página Inicial. Disponível em: <www.quizlet.com>. Acesso em: 26/09/2021.