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

WORKSHOP EDUCAÇÃO, TECNOLOGIAS E ESTRATÉGIAS LÚDICAS

Vitoria Brenda Soares do Ó [1]

Julia de Barros Kubinski [2]

Vera Lucia Martiniak [3]

Resumo: Esta proposta de workshop teve como objetivo contribuir com a socialização de estratégias lúdicas para serem implementadas com alunos no contexto do ensino remoto. A proposta é integrante do Projeto Laboratório Lúdico Pedagógico que configura-se como um espaço interdisciplinar de estudos e pesquisas sobre práticas educativas de professores relacionados à ludicidade e tecnologias digitais. Nesse sentido, o ponto forte do trabalho neste contexto, foi a sistematização de oficinas para professores da educação básica e alunos do curso de formação de docentes e licenciaturas. Para tanto, o curso está sendo oferecido por meio de oficinas pedagógicas, via Canal do Lalupe, por acadêmicas bolsistas do Programa de Extensão Universitária, acompanhadas das professoras orientadoras. O workshop se configura como um evento em que um grupo de pessoas se reúne para aprender sobre um assunto de seu interesse. Neste caso, o workshop tem como tema as tecnologias digitais e a ludicidade.

Palavras-chave: Ludicidade. Estratégias Pedagógicas. Tecnologias Digitais. Educação.

---

[1]Acadêmica bolsista; Universidade Estadual de Ponta Grossa; Pedagogia, *soaresvitoriabrenda@gmail.com*.

[2]Acadêmica bolsista; Universidade Estadual de Ponta Grossa; Pedagogia, *juliakubinski01@gmail.com*.

[3]Professora Supervisora; Universidade Estadual de Ponta Grossa; Departamento de Educação, *vlmartiniak@uepg.br*.

NOME DO PROGRAMA OU PROJETO

Laboratório Lúdico Pedagógico - LALUPE

PÚBLICO-ALVO

O Workshop é destinado aos professores da educação básica e alunos do curso de formação de docentes e licenciaturas, de instituições públicas e privadas do município de Ponta Grossa.

MUNICÍPIOS ATINGIDOS

Ponta Grossa.

LOCAL DE EXECUÇÃO

Devido ao ensino remoto as ações extensionistas foram realizadas por meio do Canal do Lalupe no Youtube.

JUSTIFICATIVA

Atualmente, estamos vivenciando um cenário de isolamento social decorrente da pandemia ocasionada pelo Covid-19, que trouxe repercussões na organização didático-pedagógica da educação brasileira. Dentre essas repercussões, o ensino remoto surgiu como meio para solucionar e dar continuidade ao processo de ensino e aprendizagem. Desta forma, as práticas relacionadas ao ensino, pesquisa e extensão foram redirecionadas e realizadas a partir da utilização de tecnologias digitais.

Assim, a oferta de um curso de extensão na modalidade de EaD impulsiona a aprendizagem e a formação dos professores, bem como, torna a tecnologia uma importante aliada ao acesso à informação.

Desse modo, é importante disponibilizar aos professores estratégias lúdicas que favoreçam a aprendizagem dos alunos, como por exemplo, a utilização de jogos educativos, que se constituem como um instrumento favorável para a construção do conhecimento do aluno. Os jogos educativos tem potencial desafiador para os alunos, pois, desperta a curiosidade, a atenção e promove uma aprendizagem significativa. Neste sentido, tornam-se uma atividade pedagógica que favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas e linguísticas. Para Lalueza, Crespo e Camps (2010,p. 51) a "tecnologia contribui para orientar o desenvolvimento humano, pois opera na zona de desenvolvimento proximal de cada indivíduo por meio da internalização das habilidades cognitivas requeridas pelos sistemas de ferramentas correspondentes a cada momento histórico".

O LALUPE possui parceria firmada com o Núcleo Regional de Educação de Ponta Grossa para a realização de atividades extensionistas que contribuam com a prática pedagógica dos professores da rede pública.

OBJETIVOS

GERAL:

Contribuir com a socialização de estratégias lúdicas para serem implementadas com alunos no contexto do ensino remoto.

ESPECÍFICOS:

Proporcionar conhecimentos básicos de recursos digitais educativos por meio de atividades que envolvam a ludicidade e a tecnologia;

Desenvolver a interdisciplinaridade e contextualização de conteúdos, tanto nos acadêmicos quanto educadores por meio de tecnologias digitais.

METODOLOGIA

O curso é oferecido na modalidade de EaD, por meio da plataforma *StreamYard* e transmitida pelo Canal do *Youtube* do Lalupe onde ficarão armazenadas para posterior

consulta. As oficinas são planejadas e gravadas com antecedência pelas acadêmicas e os conteúdos ficam disponíveis no formato de videoaulas.

Para promover o aprofundamento das discussões, os participantes participam de fóruns de discussão no ambiente virtual. Neles, são discutidos os conteúdos disponibilizados, além da troca de informações e conhecimentos.

As atividades da Oficina são divididas em dois grupos: atividades à distância (estudos prévios) e atividades presenciais (gravação de vídeo). Para as atividades à distância foram solicitados estudos prévios dos temas a serem abordados pelos acadêmicos bolsistas, planejamento e levantamento de recursos digitais que possam ser empregados com os alunos. Após o levantamento e apresentação de recursos digitais os acadêmicos bolsistas apresentaram, planejaram e organizaram os materiais de divulgação das oficinas. Dessa maneira, os procedimentos metodológicos propostos para o desenvolvimento das oficinas foram organizados nas seguintes etapas: revisão da literatura; levantamento de recursos digitais; apresentação e sistematização dos materiais encontrados, planejamento e divulgação das oficinas, organização do roteiro das oficinas, gravação dos vídeos e avaliação das atividades elaboradas pelos participantes.

Foram organizadas e divulgadas as oficinas digitais sobre criação de atividades personalizadas no Wordwall e a confecção de materiais pedagógicos voltados à alfabetização e adaptação de crianças com deficiências pela acadêmica bolsista Vitória Soares Doo.

RESULTADOS

As ações desenvolvidas neste contexto utilizando estratégias e recursos de forma remota, síncrona e assíncrona, permitiu envolver um maior número de participantes, sendo perceptível pelo número de acessos no Canal do LALUPE. Com isso, as ações extensionistas foram realizadas a partir de uma nova dinâmica, em um contexto de ensino remoto, no qual acadêmicos e professores foram desafiados a encontrar estratégias e buscar soluções para contribuir com a aprendizagem dos estudantes da rede pública.

Tratando de ações extensionistas constatou-se que diretamente os resultados podem provocar mudanças qualitativas nas práticas pedagógicas dos professores da rede pública, a

partir da utilização de recursos digitais e online em seu planejamento. Para os acadêmicos do Curso de Licenciatura contribuiu para o fortalecimento da formação inicial por meio do contato direto com a realidade da educação básica, bem como a possibilidade de se utilizar recursos digitais no planejamento didático.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a suspensão das aulas presenciais e atividades extensionistas foi necessário redirecionar as ações e adotar estratégias remotas para dar prosseguimento nos projetos desenvolvidos pelo Laboratório Lúdico Pedagógico – LALUPE. Assim, a equipe do LALUPE propôs estratégias de ensino para promover a aprendizagem dos alunos por meio da elaboração de oficinas de forma remota, por meio de plataformas digitais.

REFERÊNCIAS

LALUEZA, J. L., CRESPO, I., & CAMPS, S. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. In: COLL, C.; MONEREO, C. (Orgs.). **Psicologia da Educação Virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010