



Evento	Salão UFRGS 2014: X SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre - RS
Título	Desenvolver Competências com o Uso de Tecnologias e Ludicidade
Autores	CLEZIO JOSE DOS SANTOS GONCALVES INAÊ ANGÉLICA CHEROBIN



SALÃO UFRGS 2014: X SALÃO DE ENSINO



RESUMO:

A presença de dispositivos de Tecnologias Interativas (smartphones, tablets e notes) muda a forma presencial dos alunos? Quais as implicações que o uso das novas tecnologias traz para a motivação dos alunos no espaço da sala de aula? O acesso online a conteúdos desenvolvidos em sala de aula modificam formas de aprender? Foi com estes questionamentos que se iniciou um processo de revisão metodológica para a aprendizagem de Competências na disciplina Dinamização de Programas Recreativos e de Lazer. A disciplina objetiva ofertar um espaço de vivência sobre aprendizagens no campo lúdico utilizando-se as tecnologias TI. Além do uso das ferramentas virtuais disponibilizadas pela universidade, incentivou-se pela utilização das TI como forma de registro ao vivo nas aulas, durante a realização das vivências e forma de compartilhamento de conteúdos nas aulas expositivo-dialogadas. Tal registro acontece tanto da parte do docente, monitores e principalmente dos alunos. Utilizando-se a realização de vídeos para divulgação de conteúdos, construção de propostas lúdicas vivenciais, os alunos vão construindo competências como gerenciamento de equipes, liderança, capacidade de tomar decisões e responder a desafios colocados de forma criativa. Todas as atividades culminam com o Dia do Lazer na Esec UFRGS cujo formato atual está em uso desde 2011/01. Este evento procura reunir a comunidade da UFRGS (docentes, servidores e alunos), mas principalmente familiares e amigos dos alunos matriculados nas disciplinas. Os materiais produzidos são disponibilizados online nas redes sociais (Facebook, Youtube e outros). Estamos trabalhando na construção de um blog para divulgação e compartilhamento de tudo que foi produzido até este momento. Esta oficina apresentará algumas destas vivências desenvolvidas ao longo das aulas, produção em vídeo de algumas tarefas e a reflexão conceitual sobre as implicações neurocientíficas deste processo através de autores que sustentam a fundamentação epistemológica deste trabalho. Este trabalho, além de seu desenvolvimento junto aos alunos da Graduação, acontece também em escolas públicas de risco social através do Projeto PIBID Educação Física da Esec-UFRGS.

- BEAR, Mark F et all. Neurociências. Porto Alegre. Ed Artmed. 2011.
- MATURANA, Humberto & VARELA, Francisco. A Árvore do Conhecimento. Ed. Palas Athenas. São Paulo, 2008.
- MAC LUHAN, Marshal. A galáxia de Gutemberg. São Paulo. Ed USP, 1972
- LENT, Roberto. Cem Bilhões de Neurônios. RJ. Ed Atheneu. 2010

PROPOSTA:

APRESENTAR O DESENVOLVIMENTO DE METODOLOGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS E RELACIONAIS A PARTIR DO USO DE TECNOLOGIAS DE INTERAÇÃO (SMARTPHONES, TABLETS, NOTEBOOKS, ETC) E VIVÊNCIAS COM LUDICIDADE

CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO:

- DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS A PARTIR DO USO DE TECNOLOGIAS E LUDICIDADE
- REFLEXÃO CONCEITUAL NA APRENDIZAGEM DE AUTORES QUE TRABALHAM COM EPISTEMOLOGIA ABORDADA

- VIVÊNCIAS LÚDICAS COMO FERRAMENTAS NO APRENDIZADO

PRÁTICAS UTILIZADAS:

- EXPOSITIVO-DIALOGADA
- VIVÊNCIAS NO LOCAL
- USO DE VÍDEOS E TECNOLOGIAS INTERATIVAS

NECESSIDADES TÉCNICAS:

- DATA SHOW
- NOTEBOOK
- CAIXA DE SOM
- SALA COM ESPAÇO QUE DISPONIBILIZE VIVÊNCIAS COM MOVIMENTO

NÚMERO DE VAGAS:

MÁXIMO DE 100 VAGAS

PÚBLICO-ALVO:

ESTUDANTES (ENSINO MÉDIO E SUPERIOR)

PROFESSORES

INTERESSADOS EM GERAL