

## **TECNOLOGIA, MATERIAIS ALTERNATIVOS, LÚDICO E PRÁTICAS CORPORAIS**

Coordenador: CLEZIO JOSE DOS SANTOS GONCALVES

A presença de dispositivos de Tecnologias Interativas muda a forma de aprendizagem dos alunos? Com estes questionamentos se iniciou a aprendizagem de Competências com vivência no lúdico utilizando-se TIs. Incentivou-se a TI como registro das aulas, realização das vivências e compartilhamento. A produção de vídeos divulga conteúdos, constrói propostas lúdicas vivenciais, e competências como gerenciamento de equipes, liderança, capacidade de decisões e respostas a desafios de forma criativa. As atividades culminam no Dia do Lazer UFRGS. Este evento reúne a comunidade mas principalmente familiares e amigos dos alunos das escolas estaduais. Os materiais produzidos são disponibilizados online nas redes sociais (Facebook, Youtube etc). Esta oficina apresentará algumas destas vivências desenvolvidas e reflexão conceitual sobre as implicações neurocientíficas deste processo. Este trabalho, acontece também em escolas públicas de risco social através do Projeto PIBID Educação Física da ESEF-UFRGS.