



UNIVERSIDADE  
E COMUNIDADE  
EM CONEXÃO



## X SALÃO EDUFRGS

6 a 10 de novembro

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2023: X SALÃO EDUFRGS
<b>Ano</b>	2023
<b>Local</b>	Campus Centro - UFRGS
<b>Título</b>	Lúdico e Tecnologia no Aprender - PIBID ESEFID
<b>Autores</b>	CLEZIO JOSE DOS SANTOS GONCALVES ALISSON DE SOUZA CUNHA DAVID CAMARGO FERNANDES EDUARDA OLIVEIRA FARIAS EDUARDO DA SILVEIRA CASON GABRIEL JOSE STEFFANI BOGONI MARIANA FERREIRA DA SILVA MAURICIO PRANGE MORE VICTORIA BORGES CRISPIM

## **PIBID ESEFID UFRGS – Aprender com tecnologia e o lúdico**

Este trabalho proporciona a escolas públicas de baixo IDEB oportunidade de ampliar o repertório de vivências através do lúdico e uso de tecnologias de áudio/vídeo como mobilizadores destas experiências. **OBJETIVO** construir e aplicar propostas vivenciais lúdicas junto a estudantes da grande Porto Alegre. O desenvolvimento acontece no formato de oficinas semanais e atuações regulares ou pontuais em aulas de educação física intercalando produções em vídeo das atividades vivenciadas pelos alunos participantes. Para os acadêmicos de Educação Física é oportunidade de vivenciar a ação pedagógica com a inserção do elemento lúdico em sua prática. **METODOLOGIA:** Este projeto orienta-se pelos seguintes princípios: 1) Aprendizagem é um fenômeno complexo. 2) Tecnologia afeta subjetividades. 3) Sensibilidade é reação local. 4) Lúdico como consciência de si e de competências pessoais. Importante registrar que o formato das oficinas, muda a cada feedback com os alunos, como forma de criar novos desafios que estimulem as competências de trabalho em grupo, expressão pessoal e criatividade com bom humor. Descrever na escrita o que a vivência do momento significa é um desafio deveras paradoxal, uma vez que se busca resumir na dimensão das palavras, aquilo que é intensamente vivenciado no momento em que acontece. **ALGUNS RESULTADOS** Apomta, que em maior ou menor grau, sempre foram competentes ao trazerem propostas de vivências lúdicas em aula, demonstrando competências organizacionais e expressivas integrando alunos e colegas num momento singular. Desta atuação nasce o Dia do Lazer –um evento aglutinador de expressões singulares  
Palavras Chaves: Aprendizagem; Tecnologia; Lúdico