

EDUCAÇÃO INOVADORA POR MEIO DA LUDICIDADE E DA INCLUSÃO

**Dierone César Foltran Junior¹, Elenice Parise Foltran², Nelba Maria Teixeira Pisacco³,
Bruno Silva Dutra⁴, Rodolpho do Amaral Soria Santos⁵**

¹*Departamento de Informática, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa/PR, Brasil (dierone@uepg.br)*

²*Departamento de Educação, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa/PR, Brasil (elenice@uepg.br)*

³*Departamento de Educação, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa/PR, Brasil (nmtpisacco@uepg.br)*

⁴*Academico de Engenharia de Computação, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa/PR, Brasil (21004226@uepg.br)*

⁵*Academico de Engenharia de Computação, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa/PR, Brasil (rodolphoassantos@gmail.com)*

Resumo: O objetivo deste texto é apresentar as ações desenvolvidas pelo projeto de extensão LALUPE: Laboratório Lúdico Pedagógico. O LALUPE constitui-se como um locus, em que os futuros profissionais vivenciam situações de aprendizagem, de pesquisa e práticas educativas inovadoras por meio da ludicidade e da inclusão. O projeto busca unir a extensão, o ensino e a pesquisa à ação prática. Possibilita um trabalho coletivo e interdisciplinar, gerando amplo impacto na universidade e na sociedade.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais; Inovação Pedagógica; Inclusão; Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Desde a década de 1990, a educação brasileira passou por transformações significativas, impulsionadas pelos movimentos em prol da democratização do acesso à educação básica e da inclusão educacional. Essas mudanças trouxeram à tona questionamentos sobre a estrutura e a organização das escolas. A necessidade de promover uma educação mais inclusiva e igualitária levou a repensar as práticas pedagógicas, visando atender às necessidades individuais dos alunos e valorizar a diversidade de formas de aprendizagem. Surgiram abordagens como a pedagogia de projetos, o ensino híbrido e o uso das tecnologias educacionais, buscando tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Para tornar o ensino mais inovador, é necessário adotar abordagens e práticas pedagógicas que estimulem a criatividade, o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração entre os alunos. Nesta linha, é essencial investir na formação dos professores, oferecendo oportunidades de conhecer novas metodologias, novos aplicativos, inserir a tecnologia educacional na prática pedagógica. Com este intuito, o projeto de extensão LALUPE foi concebido como um espaço de referência, no qual os acadêmicos podem vivenciar situações de aprendizado, pesquisa e práticas educativas. Seu objetivo principal é aprofundar, discutir, construir e

sistematizar conhecimentos de forma contínua. As ações desenvolvidas no LALUPE têm a ludicidade como principal eixo, buscando sua conexão com a educação, a aprendizagem, a inclusão e a inovação. O projeto promove a prática reflexiva e a interação entre o ensino superior e a educação básica, com um caráter de inserção social e articulação entre os saberes dos cursos de formação profissional.

O LALUPE tem os seguintes objetivos:

1. Aprimorar a formação dos futuros professores, integrando teoria e prática de maneira efetiva.
2. Proporcionar um ambiente diferenciado para o desenvolvimento das atividades de ensino, pesquisa e extensão.
3. Construir, aprofundar e sistematizar conhecimentos nas áreas de ludicidade, aprendizagem, inclusão e educação.
4. Conhecer, manipular e produzir materiais lúdicos pedagógicos que favoreçam a prática docente e a promoção da Educação Inclusiva.
5. Selecionar estratégias que visem a melhoria da aprendizagem dos alunos da educação básica.

6. Desenvolver projetos multidisciplinares para a formação dos futuros professores.
7. Oferecer oficinas de formação para professores da Educação Básica e para a comunidade externa, de acordo com as demandas identificadas.

O LALUPE busca, portanto, ser um espaço de referência no qual os futuros profissionais possam se aprimorar, ampliando sua compreensão teórica e prática, promovendo a troca de conhecimentos, estimulando a criatividade e o pensamento crítico, e contribuindo para a melhoria da qualidade da educação de forma inclusiva e inovadora.

As ações do LALUPE são orientadas pela compreensão da complexidade do processo educacional, buscando de forma integrada e indissociada promover o ensino, a pesquisa e a extensão. Nesse sentido, trabalhar com o ensino por meio da pesquisa exige uma constante aproximação e distanciamento do contexto social. É necessário se aproximar da situação prática vivenciada pelos sujeitos envolvidos na pesquisa, ao mesmo tempo em que se distanciar para analisar indicadores à luz da realidade global e dos aportes teóricos utilizados como referências. De forma consoante, o trabalho com o ensino pela extensão no LALUPE implica compreender que a construção do conhecimento extensionista não se limita aos pares, mas abrange uma diversidade de públicos externos com os quais é necessário estabelecer uma interlocução para identificar problemas, informar, capacitar e propor soluções. Dessa forma, o LALUPE possibilita um trabalho coletivo, interdisciplinar e multidisciplinar. Durante a pandemia, o LALUPE reformulou suas ações para auxiliar professores, acadêmicos e alunos a enfrentar nova realidade vivenciada. As atividades do projeto foram adaptadas para serem realizadas remotamente, com o objetivo de desenvolver e compartilhar estratégias, conhecimentos, produtos e tecnologias que pudessem ser utilizados pelos professores no contexto do ensino remoto. Após a retomada das atividades presenciais o projeto continuou a investir em atividades voltadas para o uso da tecnologia e para a inovação da prática pedagógica. Por isso, este trabalho tem por objetivo apresentar as ações realizadas por meio do projeto de Extensão LALUPE, desenvolvida de forma interdisciplinar envolvendo acadêmicos do Curso de Licenciatura em Pedagogia e do Curso de Bacharelado em Engenharia de Computação.

MATERIAL E MÉTODOS

O projeto adota a abordagem metodológica da pesquisa-ação, que conforme Thiollent (2002), é uma metodologia que engloba tanto a produção quanto a disseminação do conhecimento em qualquer área,

desde que direcionada à análise de problemas reais e à busca de soluções que possam beneficiar a população.

Além disso, Engel (2000) ressalta que a pesquisa-ação é auto avaliativa, ou seja, as modificações introduzidas na prática são constantemente avaliadas ao longo do processo de intervenção, retroalimentando o conhecimento. Nesta perspectiva, as ações que foram desenvolvidas pelo projeto que promoveram a articulação do ensino, pesquisa e extensão, de forma inovadora por meio da ludicidade e da inclusão foram: a) uma plataforma para um jogo de seriação; b) desenvolvimento de um sistema de gestão; c) Ciclo de oficinas midiáticas para professores; d) Oficinas Tutoriais online de ferramentas e recursos virtuais; e) um protótipo de um jogo para a Alfabetização; f) Podcast como ferramenta de inclusão; g) Intensificação da Aprendizagem e da Formação Docente.

Criação de uma plataforma para um jogo de seriação para os acadêmicos de Pedagogia utilizarem com alunos da Educação Infantil e anos iniciais do Ensino fundamental, a fim de promover a inclusão educacional dos alunos com maiores dificuldades para a aprendizagem, conforme figura 1:



Figura 1 - Interface do jogo de seriação

É um jogo básico de seriação, com o objetivo de ordenar em ordem crescente, do menor para o maior ou decrescente, do maior para o menor.

Outra ação desenvolvida foi o desenvolvimento de um sistema de gestão para o Laboratório LALUPE – o SISLALUP, que é composto por três pontos principais: o gerenciamento de atividades, o gerenciamento de materiais e a criação de questionários que serão aplicados ao fim de cada atividade pedagógica para uma análise posterior, como indica a figura 2:

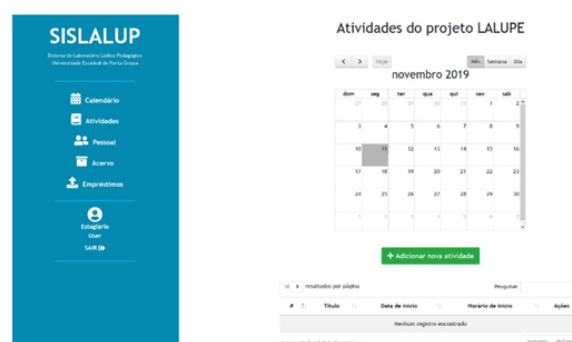


Figura 2 - Tela de agenda do SISLALUP

O Ciclo de Oficinas Midiáticas foi outra ação desenvolvida. O ciclo foi estruturado para ser desenvolvido de forma gradual, em cinco oficinas que foram: a) Aprendizagem Inovadora com Recursos Digitais, b) Aplicativos Digitais Integradores, c) Planejamento com Mídias, d) Gestão de Recursos Visuais e, por fim, e) Intervenção Digital na Escola. Cada oficina foi composta por uma gama de práticas e recursos midiáticos apresentados em encontros semanais, visando uma aprendizagem inovadora e inclusiva.



Figura 3 - Programação Ciclo de Oficinas Midiáticas

E ainda as oficinas digitais, que foram oferecidas de modo *online* ministradas por meio de tutoriais e disponibilizadas no canal do LALUPE. Essas oficinas, destinadas aos acadêmicos e professores da Educação Básica tiveram por objetivo disponibilizar ferramentas e recursos virtuais de fácil acesso e uso para a integração nas atividades pedagógicas dos professores. 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. Diversidade de recursos ajudam a potencializar a aprendizagem e a Educação Inclusiva. A figura 4 ilustra uma das oficinas tutoriais:

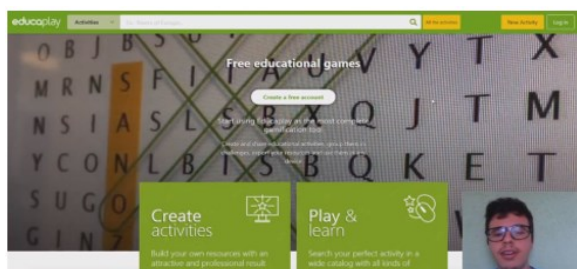


Figura 4 - Oficina Tutorial de utilização da ferramenta *Educaplay*

Também foi desenvolvido um protótipo do jogo denominado “A História Perdida” e tem como objetivo estimular as crianças a compreenderem a escrita das palavras e sua fonética, além de possibilitar uma visão mais global, pois as palavras formadas

pelas crianças durante o jogo serão parte de uma história que será concluída ao final do jogo. Um jogo para auxiliar no processo de alfabetização, fortalecendo o aprendizado e a inclusão, organizado em fases por complexidade, como pode ser visto na figura 5:

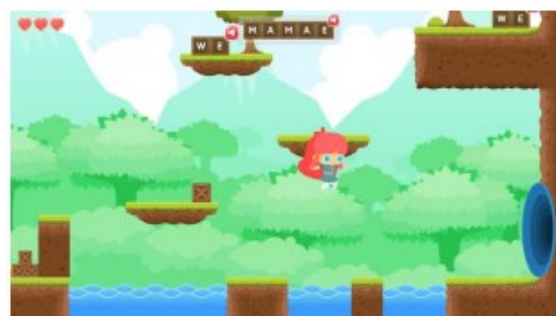


Figura 5 - Mudança de fase do Jogo para Alfabetização

Além disso, em conjunto com o Núcleo Regional de Educação – NRE de Ponta Grossa, o LALUPE realizou diversas oficinas através do canal do YouTube, para atender necessidades educacionais emergentes para os professores da Educação Básica e discentes de cursos de licenciatura, conforme mostrado na figura 6:



Figura 6 – Lives e oficinas de formação

E por fim, para proporcionar o direito a todos os discentes do curso de Pedagogia terem acesso ao acervo literário do LALUPE, foram desenvolvidas ações através de *podcast* para que acadêmicas com deficiência visual tivessem seu pleno desenvolvimento educacional resguardado, como apresentado na figura 7:



Figura 7 - Criação de podcasts

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado, destaca-se que diversas ações e atividades foram desenvolvidas no decorrer do projeto e a participação foi significativamente elevada, especialmente devido ao contexto do ensino remoto e posteriormente no híbrido e presencial. O uso de estratégias e recursos de forma síncrona e assíncrona permitiu um maior envolvimento dos participantes. Nesse sentido, as ações de extensão foram realizadas com uma nova dinâmica, em um contexto de ensino no qual acadêmicos e professores foram desafiados a encontrar estratégias e buscar soluções para contribuir com a aprendizagem dos estudantes da rede pública. Além da incorporação e utilização de recursos digitais e online tanto no planejamento quanto na prática pedagógica dos professores da Educação Básica. Outro aspecto significativo foi para os acadêmicos do Curso de Pedagogia e do Bacharelado em Engenharia de Computação porque houve o fortalecimento da formação inicial por meio do contato direto com a realidade da educação básica, a definição de novas estratégias e a disponibilização de novos recursos para utilização no planejamento didático.

CONCLUSÃO

As atividades desenvolvidas tendo como eixo a aprendizagem, a ludicidade e a inclusão no projeto de extensão, promoveram a articulação entre a teoria e a prática na formação dos futuros profissionais que participaram do projeto; contribuíram para a aplicação

dos conhecimentos técnicos necessários aos futuros engenheiros de computação, por meio do planejamento e criação de recursos para a inovação da aprendizagem e possibilitaram a integração interdisciplinar de áreas de conhecimento, bem como a articulação entre ensino, pesquisa e extensão.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. PLANO NACIONAL DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA.** Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras e SESu/MEC. Edição Atualizada, 2000/2001. Disponível em: http://www.prae.ufrpe.br/sites/prae.ufrpe.br/files/pnextensao_1.pdf
- Engel, G. I. Pesquisa-ação. **Revista Educar**, Curitiba, n.16, p.181-191, 2000
- FOLTRAN, Elenice Parise, PISACCO, Nelba Maria Teixeira, FOLTRAN JUNIOR, Dierone Cesar. Extensão universitária e articulação de saberes: a proposta do LALUPE - Laboratório Lúdico Pedagógico. **Revista Conexão UEPG**. V.5, Nº 1, 2009. Disponível em: <https://revistas2.uepg.br/index.php/conexao/articula/view/3768>.
- Thiollent. M. Construção do conhecimento e metodologia da extensão. Mesa-redonda Metodologia e experiências em projetos de extensão. Texto apresentado em mesa-redonda, coordenada pelo Prof. José Willington Germano (Pró-reitor de Extensão da UFRN), no **I CBEU - Congresso Brasileiro de Extensão Universitária**. João Pessoa. Paraíba. 2020