



## Oficina: Produzindo e aplicando Gincana Virtual

Rosângela Silveira Garcia<sup>1</sup>, Cristiane Koehler<sup>2</sup>, Paula Fogaça Marques<sup>3</sup>, Patrícia Grasel<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação– Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)  
Av. Paulo Gama, 110/ 329 - Farroupilha, Porto Alegre - RS, 90010-150

<sup>2</sup>Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação– Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)  
Av. Paulo Gama, 110/ 329 - Farroupilha, Porto Alegre - RS, 90010-150

<sup>3</sup>Centro de Educação a Distância (UNICNEC)  
Rua 24 de maio, 141, sala 505, Centro, Osório-RS,95520-000

<sup>4</sup>Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação– Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)  
Av. Paulo Gama, 110/ 329 - Farroupilha, Porto Alegre - RS, 90010-150

prof.rosegarcia@gmail.com, cristiane.koehler@gmail.com, paulafogacamarques@gmail.com, patricia.grasel@gmail.com

### 1. Tópicos de Interesse Relacionados

Com a chegada das tecnologias digitais às salas de aula e com a necessidade de atender às novas gerações (Tapscott, 2010) e (Veen & Vrakking, 2009), os professores necessitam cada vez mais integrar recursos multimídia e disponíveis na Web para qualificar o processo de ensino de aprendizagem. A interação é um conceito importante quando tratamos de educação, principalmente, educação nos dias atuais. A proposta de sala de aula interativa (Silva, 2010) sugere, entre outros aspectos, o uso de material didático digital onde o estudante possa ter acesso aos conteúdos de forma interativa, isto é, que o estudante possa interagir com os conteúdos e assim aprender em interação com o meio.

Neste sentido, apresenta-se a prática pedagógica de uma gincana virtual. Estimula o processo criativo e, como recurso educacional, favorece a integração de atividades interdisciplinares e a inclusão digital de alunos e educadores.

Os tópicos de interesse que estão relacionados a esta oficina são: **material didático digital, inclusão digital, tecnologias digitais, autoria, interação, interatividade, gincana virtual.**

### 2. Descrição da Oficina

A oficina está planejada para ser **presencial**, em **laboratório de informática**, com duração de **quatro horas** e utilização de comunidade fechada no site de rede social Facebook. Os conceitos que serão trabalhados e que contextualizam a proposta da atividade são:



**interação e interatividade, inclusão digital, material didático digital, autoria e co-autoria.**

O objetivo é atender um público formado por professores de diversas áreas que atuam na educação básica. É requisito para cursar a oficina ter conhecimentos básicos de informática e uso de navegadores Web. O período de realização desta oficina será durante o evento **Senid 2018 – Seminário Nacional de Inclusão Digital**. É importante que a oficina seja ministrada com um computador por participante, sendo o número total de participantes definido pela capacidade de computadores no laboratório de informática, acesso à internet, inscrição prévia dos participantes e projetor multimídia. A carga-horária total da oficina está organizada em **quatro horas**, com **15 minutos de intervalo**.

A oficina está organizada em três momentos distintos. No primeiro momento será realizada a apresentação da proposta e o tutorial de estruturação, normas da gincana e conceitos implicados na sua utilização, bem como, limites e possibilidades de seus usos. No segundo momento haverá interação dos participantes por meio de atividade prática de da gincana. No terceiro momento serão apresentados, pelos organizadores, os vencedores da atividade e discutidas as possibilidades de seu uso em sala de aula.

### **3. Objetivos**

A oficina tem como objetivos principais capacitar professores da educação básica, no sentido de: a) Proporcionar experiência e conhecimento sobre a elaboração de atividade didático virtual por meio de uma gincana; b) Discutir os conceitos de interação e interatividade em sala de aula; c) Desenvolver atividade pedagógica lúdica com uso de recursos digitais; d) Incentivar à autoria na produção de material didático digital; e) Analisar e exercitar de que forma os materiais didáticos digitais podem potencializar as atividades pedagógicas na sala de aula do Século XXI.

### **Referências**

- Silva, Marco A. (2010) Sala de aula interativa: educação, comunicação, mídia clássica, internet, tecnologias digitais, arte, mercado, sociedade, cidadania. São Paulo: Edições Loyola. 5ª edição.
- Tapscott, Don. (2010) A Hora da Geração Digital – como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Trad. De Marcello Lino. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.
- Teixeira, Adriano Canabarro. (2010) Inclusão Digital – Novas Perspectivas para a Informática Educativa. Ijuí: Editora Unijuí. 2010.
- Veen, Wim & Vrakking, Ben. (2009) Homo Zappiens: educando na era digital. (Tradução Vinicius Figueira). Porto Alegre: Artmed, 2009.