

LUDIFICAÇÃO EM MEIOS DIGITAIS PARA O ENSINO REMOTO NA PANDEMIA: A EXPERIÊNCIA DA DISCIPLINA "INSTRUMENTOS DE POLÍTICA E PLANEJAMENTO: UM OLHAR INTEGRADO SOBRE PROGRAMA E ADMINISTRAÇÃO DE PROJETOS NO CAMPO DA ECONOMIA SOLIDÁRIA"

DIGITAL MEDIA GAMIFICATION FOR REMOTE TEACHING IN THE PANDEMIC: THE EXPERIENCE OF THE COURSE "POLICY AND PLANNING TOOLS: AN INTEGRATED LOOK AT PROGRAM AND PROJECT MANAGEMENT IN THE FIELD OF SOLIDARITY ECONOMY"

Marcel Fantin^{1*}

¹Docente no Instituto de Arquitetura e Urbanismo. Universidade de São Paulo

*Autor para correspondência: mfantin@sc.usp.br

A disciplina “Instrumentos básicos de política e planejamento: um olhar integrado sobre programa e administração de projetos no campo da economia solidária” buscou prover aos discentes instrumentos básicos de política e planejamento para a construção e administração de projetos no campo da economia popular e solidária. O programa da disciplina passou, primeiramente, por um percurso de transição de escalas com foco na compreensão macropolítica sobre o crescimento do trabalho precário e o estabelecimento de um olhar sobre o campo da economia solidária como alternativa. Na sequência, procurou-se proporcionar ao discente uma imersão nos debates contemporâneos sobre o mundo do trabalho com pesquisadores e movimentos sociais. A partir da construção desse olhar crítico ao tema da disciplina, foi debatida a importância da utilização de metodologias inovadoras de planejamento e gestão no campo da economia solidária que possibilitem desenvolver projetos e prover o suporte adequado à administração de organizações, como é o caso do PES (Planejamento Estratégico e Situacional). Foram apresentados os princípios dessa ferramenta para identificar, processar e enfrentar problemas associados aos diferentes níveis de governo, assim como realizado um trabalho prático de aplicação dessa ferramenta a partir de estudos de caso. O conjunto de estratégias didático pedagógicas adotadas para dar dinamicidade e quebrar a monotonia do ensino remoto envolveu um caleidoscópio de ações, incluindo a limitação das aulas teóricas em 40 minutos, associando as mesmas ao desenvolvimento de trabalhos e intervenções artísticas a partir de uma estrutura ludificada. Além disso, procurou-se construir um conjunto de diálogos através de debates e palestras com um conjunto de atores sociais, algo de difícil execução no âmbito das aulas presenciais. Com isso, foi possível garantir um maior engajamento dos alunos através da valorização das suas experiências pessoais e da interação com atores e movimentos sociais.

Palavras-chave: *Ludificação; Meios digitais; Ensino remoto.*