

## **PROJETO INTEGRA: O USO DE UM JOGO EDUCACIONAL PARA O ENSINO INTERDISCIPLINAR**

**Educação**

**Coordenador da atividade: Professora Elaine Maria dos SANTOS<sup>1</sup>**

**Universidade Estadual do Centro Oeste (UNICENTRO)**

**Autores: Ana Alice A. FIUZA<sup>2</sup>; Eduarda de OLIVEIRA<sup>3</sup>;**

**Gisele Cristina Fogaça Del MOURO<sup>4</sup>;**

**Isabella Neves G. MACHADO<sup>5</sup>; Matheus Henry**

**PRZYGOCKI<sup>6</sup>.**

### **Resumo**

Este artigo objetivou destacar a extensão universitária e sua principal importância na transformação social, gerando formas para que ocorra o diálogo entre a Universidade e a comunidade. Nessa perspectiva, relatamos o projeto Integra da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO), voltado para estudantes do 2º ano do Ensino Médio, que visa proporcionar uma abordagem pedagógica interdisciplinar e inovadora dos conteúdos ministrados nos colégios. Desta forma, uma das atividades desenvolvidas pelo projeto, no início de 2019, foi o uso do aplicativo *Kahoot* na realização de um diagnóstico do conhecimento prévio dos alunos ingressantes no projeto. verificara partir dessa ação, pudemos verificar que o uso deste recurso didático, proporcionou aos alunos uma abordagem diferenciada da construção do conhecimento e que o mesmo mostrou-se efetivo na interação entre os estudantes e professores.

**Palavra-chave:** Aprendizagem; Extensão; *Kahoot*; Tecnologia ativa.

### **Introdução**

A Universidade está pautada no tripé da educação superior, sendo este composto por ensino, pesquisa e extensão, de maneira que a extensão universitária é a responsável

1 Elaine Maria dos Santos, Servidora Docente, Administração.

2 Ana Alice Assunção Fiuza, aluna de graduação, Letras Português e Literatura de Língua Portuguesa.

3 Eduarda de Oliveira, aluna de graduação, História.

4 Gisele Cristina Fogaça Del Mouro, bolsista egressa, Administração.

5 Isabella Neves Godinho Machado, aluna de graduação, Ciências Biológicas.

6 Matheus Henry Przygocki, aluno de graduação, Física.

por construir conhecimento juntamente com a sociedade. A troca de experiências, necessidades e saberes é relatada pela PROEX (2018) como o caminho que os extensionistas devem buscar para a efetivação da extensão.

A extensão universitária proporciona uma oportunidade para os acadêmicos e egressos entrarem em contato com a realidade social, bem como oportuniza os cidadãos que não fazem parte do corpo discente ou docente universitário de explorar o ambiente acadêmico, construir saberes e vivenciá-lo. “A universidade deve contemplar todo o escopo de ações para que seja desenvolvida em sua plenitude e atinja os seus objetivos, que são a transformação social e a legitimidade da universidade” (PROEX, p. 2, 2018).

Para que a extensão universitária aconteça de maneira social e educacional, foi criado o Projeto Integra, que é dividido em três áreas do conhecimento: Ciências Humanas, Ciências Naturais e Ciências Exatas. Os objetivos desse projeto são: proporcionar uma formação complementar aos alunos do segundo ano do Ensino Médio com aulas extracurriculares; incentivar a troca de saberes entre estudantes da escola pública e acadêmicos da Universidade; promover a difusão cultural a partir de metodologias lúdicas como música, teatro, debates e aulas práticas; aperfeiçoar o senso crítico, a partir de debates e textos construídos pelos próprios alunos. Para tal, as aulas ocorrem no contra turno escolar, três vezes por semana no bloco do PDE, *Campus Cedeteg - UNICENTRO*.

O projeto atende alunos do município de Guarapuava, no Estado do Paraná e os professores responsáveis pelo planejamento e ministrantes das aulas são graduandos de diferentes cursos de Licenciatura, que buscam orientar os alunos de maneira complementar ao que eles vivenciam nos colégios, seguindo as Diretrizes Curriculares da Educação Estadual do Paraná (2008). Há também aulas práticas a fim de desenvolver a ludicidade entre a teoria e a experimentação por meio de métodos científicos.

A interdisciplinaridade é praticada em todas as aulas propiciando um maior entendimento dos conteúdos e o desenvolvimento de um senso críticos as estudantes. Também são utilizadas metodologias ativas nesse processo, que segundo Andrade e Haertel (2018, p. 3):

Dentro da metodologia ativa, se busca estimular a autoaprendizagem e a curiosidade dos alunos para a pesquisa, a reflexão e análise para a posterior tomada de decisão. Ou seja, o aluno se torna o centro das ações e passam a serem considerados sujeitos históricos, com papéis ativos em sua aprendizagem e que possuem suas vivências, saberes e opiniões tomadas como ponto de partida para a construção de seu conhecimento (ANDRADE; HAERTEL, 2018).

As metodologias ativas buscam colocar o estudante no centro das atenções, justamente para que ele aprenda a tomar decisões, argumentar, criticar e refletir sobre os papéis, tanto do aluno quanto dos professores que se tornam mediadores do conhecimento. A interdisciplinaridade vem como um complemento importante nesse sentido, pois, leva o aluno a ultrapassar os limites de aprendizado que ele já está acostumado, tirando-o da sua zona de conforto e estimulando o mesmo a superar os desafios.

Como auxílio no processo de ensino-aprendizagem, o uso da tecnologia também se faz presente no projeto. Para Falkembach (2007, p. 1) “não há como negar a presença dos recursos tecnológicos no dia a dia e se associados ao processo lúdico permitem trabalhar qualquer conteúdo de forma prazerosa e divertida”.

Os jogos são recursos que atuam como meio de transformação social e podem auxiliar positivamente no processo de ensino aprendizagem, pois durante o jogo os alunos praticam habilidades cognitivas importantes, tais como: concentração, interpretação, estratégia, execução de multitarefas e interação social.

Segundo Junior (2017, p. 3), “Os celulares hoje são compostos por uma variedade imensa de recursos e aplicativos, facilitando a execução de tarefas e introduzindo na sala de aula múltiplas possibilidades”. Além disso, essas ferramentas tecnológicas também propiciam a revisão de conteúdos já aprendidos e o desenvolvimento da memória. Nesse contexto, o presente trabalho relatou, a maneira pela qual o uso de um novo recurso didático virtual pode ampliar o diagnóstico de conhecimentos prévios dos estudantes em sala de aula.

### **Procedimentos Metodológicos**

O *kahoot* é uma plataforma gratuita, que foi desenvolvida por pesquisadores da

Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia. Ela permite criar jogos nas modalidades de *Quizz*, *Jumble* e *Survey*. Nesse artigo utilizou-se a opção *Quizz*, que são perguntas de múltipla escolha, nas quais o estudante tem um tempo para respondê-las.

O *Quizz* produzido pela equipe de professores do projeto Integra possuía 52 questões e os temas das perguntas abordavam conteúdos de diferentes áreas do conhecimento, como: Ciências Humanas, Naturais e Exatas (Figura 1).



Figura 1: Exemplo de questão construída na plataforma *Kahoot* pelos professores do projeto Integra - UNICENTRO.

O jogo foi aplicado com 47 alunos do 2º ano do Ensino Médio, no auditório do bloco PDE, no *Campus Cedeteg* da UNICENTRO e a aplicação do jogo ocorreu durante a aula inaugural do projeto Integra.

Primeiramente, os alunos foram divididos em dois grupos e os professores exibiram as perguntas com o auxílio de um *DataShow* e dois *notebooks* disponíveis para cada grupo. As perguntas foram projetadas e cada grupo elegeu um representante para respondê-las, com um tempo limite de 60 segundos para cada resposta.

Os grupos foram organizados com nomes fictícios e escolhido um representante para ter acesso ao jogo. Esse nome foi criado pelos próprios estudantes e foi utilizado na

pontuação final do jogo. Após as perguntas serem respondidas, na tela de projeção, apareceram as respostas fornecidas pelos estudantes e, neste momento, os professores do projeto atuaram como mediadores da produção do conhecimento explicando as alternativas corretas.

Em consequência do avanço tecnológico, muitos alunos destinam seu momento de estudo para lazer com o uso de Tecnologias de Informação (TIC). Devido a isso, muitos professores propõem métodos que utilizem esses meios tecnológicos. Foi dessa forma que propusemos para os alunos, na oficina de extensão, o uso de TIC na forma de um jogo.

Essas novidades no ensino motiva os estudantes e aguça a sua curiosidade, fazendo com que unam o útil ao agradável e sintam interesse pelo aprendizado. Para Paulo Freire (1996, p. 6) “educadores e educandos criadores, instigadores, inquietos e curiosos podem dar possibilidades de novos caminhos para o ensino”.

Portanto, inovar as metodologias de ensino, pode fornecer modificações no ensino, além de provocar questionamentos em cada indivíduo e incitar os estudantes para a busca pelo conhecimento.

### **Considerações Finais**

A aplicação do *Quiz* foi bem sucedida e ocorreu conforme o planejamento da equipe executora. Ela permitiu com que os alunos experimentassem uma atividade diferenciada, além de proporcionar aos professores uma noção do conhecimento prévio que os alunos demonstraram possuir.

Considerando que o processo avaliativo tradicional é um momento crítico e intenso para os alunos, a perspectiva de avaliar por meio de meios não-convencionais trouxe para os alunos um estímulo e um certo encantamento de forma intrínseca, além de possibilitar um processo atrativo para o ensino-aprendizagem.

Foi possível permitir a interação interpessoal dos alunos, possibilitando o desenvolvimento das habilidades de trabalho em equipe e a dinamicidade dos alunos, habilidades estas que são essenciais para o desenvolvimento cognitivo.

As perguntas que foram respondidas com um maior número de acertos e com uma maior rapidez foram as questões referentes à Literatura e Ciências Exatas. Dessa maneira,

os professores puderam filtrar quais eram os pontos em que os alunos possuem maior dificuldade e esse dado será utilizado para o planejamento pedagógico no decorrer do ano.

O projeto conta com o apoio do programa Universidade Sem Fronteiras (USF), elaborado pela Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior do Paraná, o que é de fundamental importância para que ele aconteça.

### Referências

ANDRADE, Cíntia Damasceno Farias; REZENDE, André Luiz Andrade. **AS POTENCIALIDADES DO USO DO KAHHOT NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.** UFB, 2005.

ANDRADE, Kalina Ligia Almeida Brito; HAERTEL, Brigitte Úrsula Stach. **Metodologias Ativas e jogos no ensino e aprendizagem na matemática.** PBL for the next generation – Blending active learning, technology and social justice. Santa Clara, USA. 2018. Disponível em: < <http://pbl2018.panpbl.org/wp-content/uploads/2018/02/Experie%CC%82ncias-escolares-revisitadas-na-formac%CC%A7a%CC%83o-de-professores.pdf>>

FALKEMBACH, Gilse. A. Morgental. **O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS.** In: Mídias na Educação. CINTED, UFRGS. 2007. Disponível em: <[http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf)>

FREIRE, Paulo. **PEDAGOGIA DA AUTONOMIA: SABERES NECESSÁRIOS À PRÁTICA EDUCATIVA.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JUNIOR, João Batista Bottentuit Junior. **O APLICATIVO KAHOT NA EDUCAÇÃO: VERIFICANDO OS CONHECIMENTOS DOS ALUNOS EM TEMPO REAL.** In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TIC, Portugal, 2017.

MARTINS, Lígia Márcia. **ENSINO-PESQUISA-EXTENSÃO COMO FUNDAMENTO METODOLÓGICO DA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO NA UNIVERSIDADE.** São Paulo: Unesp, 2012.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **DIRETRIZES CURRICULARES DA EDUCAÇÃO BÁSICA: LÍNGUA PORTUGUESA.** SEED: Curitiba, 2008.

PROEX. Unesp. **MANUAL DINÂMICO PARA ELABORAÇÃO DE PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA E INICIAÇÃO À EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA.** Unesp, 2018