

PROJETO DE EXTENSÃO GESIF – GINCANA EDUCACIONAL E SOLIDÁRIA DO IFTO/COLINAS

Alex Queiroz Figueira¹, Alexia Éllen Pereira Barros², Eliabe Xavier de Sousa³, Higor Alves Sena⁴, Keila Maria de Faria⁵, Raynara Vinhal Lopes⁶

¹Estudante do Ensino Médio Integrado ao curso Agropecuária - IFTO. Bolsistas do CNPq. e-mail:<alexalekimm@gmail.com>

²Estudante do Ensino Médio Integrado ao curso Técnico de Informática - IFTO. Bolsistas do CNPq. e-mail:<alexiaellen123@gmail.com >

³Estudante do Ensino Médio Integrado ao curso Técnica de Informática IFTO. Bolsistas do CNPq. e-mail:<eliabexaviers@gmail.com>

⁴Estudante do Ensino Médio Integrado ao curso Agropecuária - IFTO. Bolsistas do CNPq. e-mail:<yagokratico@gmail.com>

⁵Mestrando do Programa de Pós-Graduação em História - IFTO. e-mail:<Keila.faria@ifto.edu.br>

⁶Estudante do Ensino Médio Integrado ao curso Técnico de Informática - IFTO. Bolsistas do CNPq. e-mail:<raynaravinhhalopes@lives.com>

Resumo:

O projeto trata da Gincana Educacional e Solidária do IF/Colinas, no qual são propostas atividades culturais, filantrópicas, intelectuais e físicas com a intenção de sensibilizar os alunos quanto a diversidade cultural e social, além de auxiliar no ensino de uma forma lúdica.

A parte de pesquisa está diretamente relacionada ao interesse da proponente do projeto em analisar o uso de brincadeiras na construção do conhecimento. Para tal, foi aplicado um questionário do qual foram analisados os dados que serão expostos posteriormente.

Palavras-chave: educacional, gesif, integração, lúdico, solidária

1 INTRODUÇÃO

A Gincana Educacional e Solidária do IF/Colinas (GESIF), constitui-se como projeto de ensino, pesquisa e extensão integrado, elaborado e apresentado pela professora Keila Maria de Faria, à Gerência de Ensino e desenvolvido com a colaboração de docentes e técnicos administrativos do *Campus* Colinas que colaboram com a elaboração, organização e o desenvolvimento das atividades de forma integrada e interdisciplinar.

Todas as edições da GESIF são regidas por um edital, publicado e divulgando amplamente. Os participantes da gincanas são os discentes regularmente matriculados em um dos dois Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio (Agropecuária e Informática). Em 2016 contou com participação dos alunos do curso subsequente em Informática, 2017 com a participação dos discentes do curso subsequente em Agropecuária e em 2018 com a participação do curso de Licenciatura em Computação. Todavia, a participação deste curso superior estava interligada com a disciplina de estágio, visto que, os discentes deste curso deveriam observar o desenvolvimento das atividades da gincana e fazer um relatório e entregá-lo à professora responsável pela disciplina (Eliane/Katiúscia). Deveriam também fazer a proposição de uma atividade para os alunos do médio integrado desenvolverem durante a gincana, ressaltando-se que esta proposta deveria ser integradora, ou seja, englobar mais de uma área do conhecimento.

O projeto configura-se como ensino a partir das propostas de atividades das diversas áreas

que utilizam o lúdico na construção do conhecimento, visto que o lúdico, constitui-se como elemento que estimula a construção do saber. Assim, o lúdico deve ser utilizado como mecanismo auxiliar no desenvolvimento dos processos cognitivos.

O viés de extensão do projeto, ocorre a partir da ação social desenvolvida mediante a arrecadação dos alimentos, que são doados às famílias colinenses, em situação de vulnerabilidade social, no formato de cestas básicas. Parte das doações são direcionadas também para a Casa de Convivência do Idoso (CCI), nesta cidade.

A parte de pesquisa está diretamente relacionada ao interesse da proponente do projeto em analisar o uso de brincadeiras na construção do conhecimento. Para tal, foi aplicado um questionário do qual foram analisados os dados que serão expostos posteriormente.

2 OBJETIVOS

Dentre os objetivos do projeto estão:

- Promover a integração entre os alunos dos cursos integrados;
- Estimular o respeito à diversidade cultural e ambiental;
- Fomentar o senso de justiça e de cidadania como forma de intervenção na realidade;
- Despertar o interesse dos alunos à pesquisa como instrumento de construção do conhecimento;
- Sensibilizar o aluno para a inclusão social;
- Utilizar o lúdico como metodologia/didática para construção do conhecimento;
- Estimular o exercício do espírito de solidariedade e respeito mútuo;
- Promover a prática de atividades físicas;
- Incentivar a interdisciplinaridade e a proposição de atividades integradas;
- Promover ações que colaborem com a redução da evasão escolar;

3 JUSTIFICATIVA

O projeto configura-se como ensino a partir das propostas de atividades das diversas áreas que utilizam o lúdico na construção do conhecimento, visto que o lúdico, constitui-se como elemento que estimula a construção do saber. Assim, o lúdico deve ser utilizado como mecanismo auxiliar no desenvolvimento dos processos cognitivos.

4 METODOLOGIA DE TRABALHO

O questionário possui doze questões¹, sendo onze questões objetivas e uma questão subjetiva, indagando qual(is) área(s) da GESIF os alunos gostavam mais. A primeira questão foi para a identificação do curso (Agropecuária ou Informática) e a respectiva série (2º ano ou 3º ano) dos discentes que responderam o questionário. As demais perguntas foram elaboradas com respostas

¹ Anexo o questionário aplicado.

objetivas: sim ou não e ótimo, bom, regular, ruim ou péssimo. A pesquisa foi realizada no ano de dois mil e dezenove (2019), por isso, os alunos dos 1º anos não responderam a pesquisa, porque eles ainda não participaram de nenhuma edição do projeto da gincana, não podendo apresentar uma opinião a respeito.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O título deste tópico deve estar em negrito e alinhado à esquerda. Não deixar linha separando o título do texto. Iniciar o texto deixando recuo de 1,25 cm da margem esquerda.

A organização dos alunos nas equipes é de responsabilidade da comissão organizadora que também define quais serão os capitães (monitores) de cada equipe, cujo número de participantes variam de acordo com o número de alunos matriculados nos cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio. Ao longo das três edições do projeto GESIF, já participaram da gincana um total de 726 alunos.

QUANTITATIVO DE PARTICIPANTES DA GESIF POR ANO

■ Ano de 2016 ■ Ano de 2017 ■ Ano de 2018

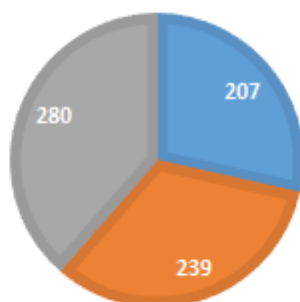


Gráfico 1 - Quantitativo de alunos que participaram da GESIF/Colinas ao longo de todas as edições.

Assim sendo, para que a gincana ocorra, há uma minuciosa preparação, através de uma comissão organizadora, responsável pela organização e execução do evento. Desde a escolha do local, haja vista que algumas atividades são realizadas em ambiente externo ao IFTO *Campus* Colinas do Tocantins, até a execução final das atividades da gincana e entrega das cestas básicas.

O processo avaliativo da GESIF consiste em duas etapas, a primeira de âmbito social.

Enquanto aspecto extensionista, o projeto é mensurado pela ação filantrópica desenvolvida durante a gincana, através do quantitativo de cestas doadas às famílias em situação de vulnerabilidade social, da cidade de Colinas do Tocantins. Vale ressaltar que, inicialmente, o projeto atendia basicamente aos nossos alunos em situação de vulnerabilidade social. Os nomes das pessoas que receberiam as cestas eram indicados pela Assistente Social do *Campus* ou indicados pelos alunos. No ano de 2018, em função da grande quantidade de alimentos, foi estabelecida uma parceria com duas senhoras que trabalham com ação social na cidade, que indicaram algumas famílias para receber as cestas.

A segunda parte do processo avaliativo seria a avaliação do ensino através da gincana. Nesse

sentido, foi aplicado um questionário, para avaliar como os alunos percebem a gincana em suas diferentes etapas, bem como analisar as contribuições do uso do lúdico como metodologia/didática do processo de ensino aprendizagem.

O questionário possui doze questões², sendo onze questões objetivas e uma questão subjetiva, indagando qual(is) área(s) da GESIF os alunos gostavam mais. A primeira questão foi para a identificação do curso (Agropecuária ou Informática) e a respectiva série (2º ano ou 3º ano) dos discentes que responderam o questionário. As demais perguntas foram elaboradas com respostas objetivas: sim ou não e ótimo, bom, regular, ruim ou péssimo. A pesquisa foi realizada no ano de dois mil e dezenove (2019), por isso, os alunos dos 1º anos não responderam a pesquisa, porque eles ainda não participaram de nenhuma edição do projeto da gincana, não podendo apresentar uma opinião a respeito.

Dentre os 173 alunos que integram as turmas de 2º e 3º anos, tivemos um total de 120 questionários respondidos. Deste total, 35 pessoas consideram a gincana como uma **ótima** estratégia de ensino aprendizagem e 71 pessoas julgam esta estratégia como **boa**. Não sendo classificada por nenhuma pessoa como uma **péssima** estratégia.

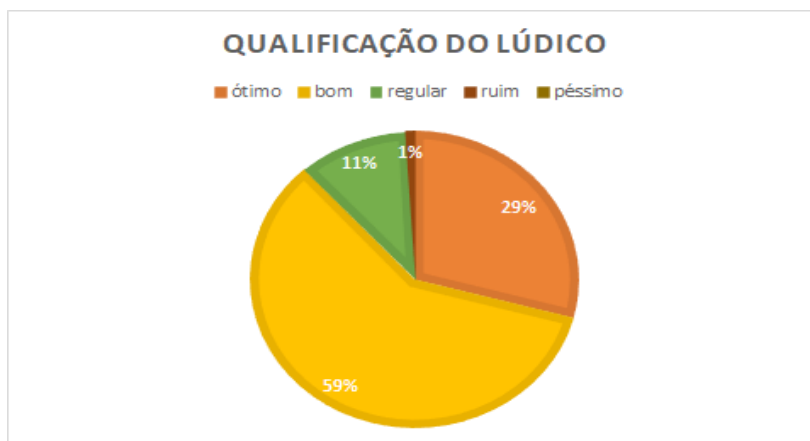


Gráfico 2 - classificação quanto ao uso do lúdico no processo de ensino aprendizagem.

Quanto ao aprendizado, a maioria dos entrevistados responderam que as brincadeiras contribuem para o seu conhecimento de forma positiva. Muitas vezes, resolvendo através de brincadeiras, questões que haviam apresentado certo grau de dificuldade, mediante exercícios tradicionais.

Dentre os desafios da proposta desta gincana está a questão de despertar o interessados demais colegas docentes quanto a importância da interdisciplinaridade e da formação integrada, visto ser este, uma das principais propostas da gincana. É importante ressaltar que esse projeto não poderá ser executado exclusivamente pela proponente da proposta, a participação de outros professores é fundamental para a proposição de atividades e execução da gincana, pois esta é uma ação integradora.

Ao ponderarmos os objetivos do projeto e os resultados obtidos, pode-se concluir que a proposta apresentou resultados muito positivos. No quesito integração, a gincana colaborou com a melhoria das relações inter pessoais entre os alunos, sendo considerado por mais da metade dos entrevistados como **boa** (52%) e (24%) dos entrevistados julgaram como **ótima** a integração proporcionada pela gincana. A rivalidade entre os cursos reduziu significativamente. Quanto ao respeito entre os alunos, houve melhoria também, pois os discentes trabalham em equipe, organizando/realizando as brincadeiras e tem aprendido a lidar melhor com a pluralidade de ideias, incentivando o respeito mútuo.

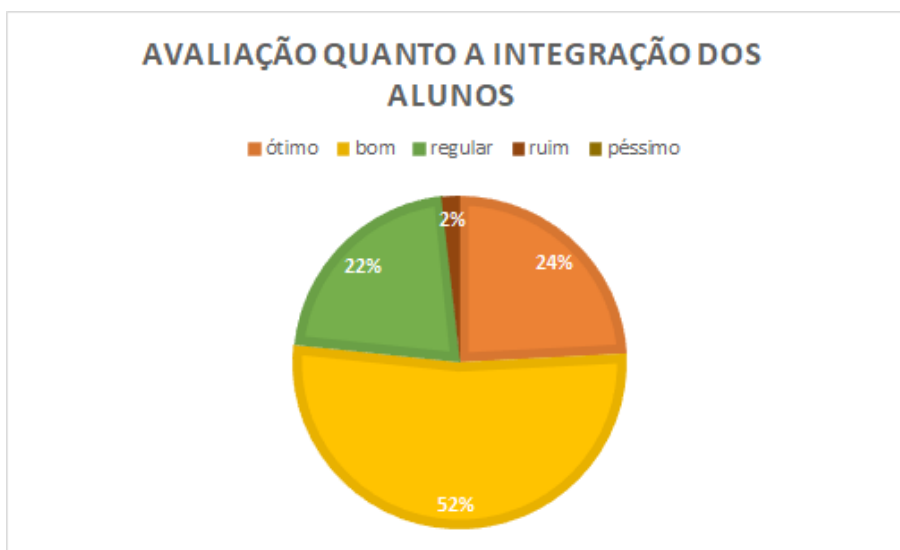


Gráfico 3 - resultados sobre a integração dos discentes a partir da gincana.

A questão 3 do questionário analisou como os alunos avaliam a distribuição das cestas básicas. Tencionava avaliar se haveria alguma necessidade de mudança quanto a forma de distribuição dos alimentos arrecadados. Todavia, a maioria dos entrevistados, 71 pessoas, consideram **ótima** a distribuição dos alimentos arrecadados, ou seja, julgaram ser justo o procedimento de distribuição das cestas. Somente 3 alunos demonstraram insatisfação nesse quesito.

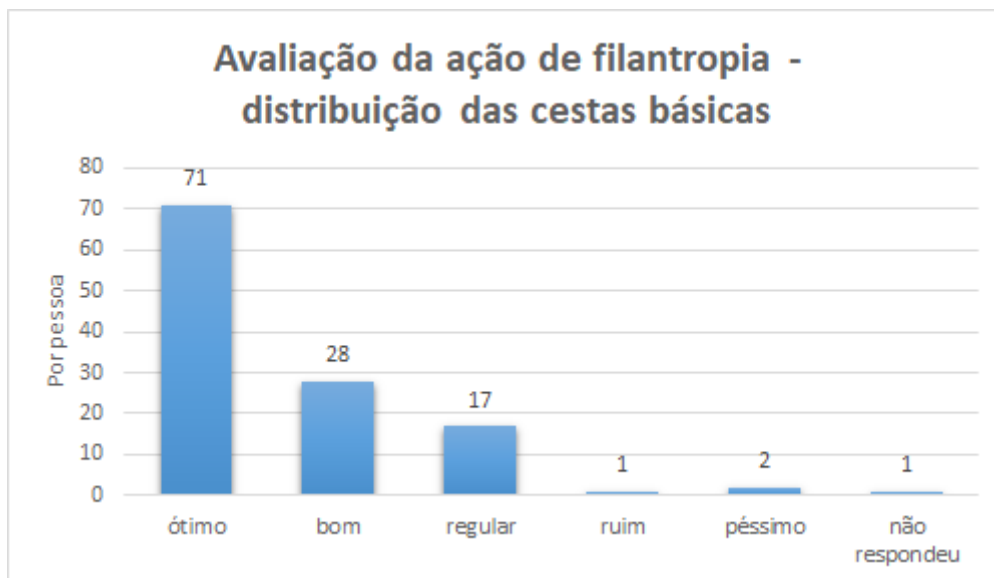


Gráfico 4 – avaliação da ação filantrópica.

Quanto ao objetivo da sensibilização do alunado para inclusão social e à solidariedade, percebemos que a meta foi cumprida. O aumento gradativo da arrecadação de alimentos, bem como outras ações sociais desenvolvidas pelos alunos, comprova essa assertiva. Um outro exemplo de ação solidária foi desenvolvida pela turma do 3º ano de Agropecuária Integrado ao Ensino Médio, a “Calourada Solidária”. Nesta ação, os estudantes da turma supracitada, fez uma brincadeira junto aos calouros, na qual os alunos seriam “impedidos” de assistir aula, caso não doassem um alimento. Essa era a dinâmica inicial (a frase de impacto), em seguida os formandos explicavam aos calouros a real proposta da “calourada solidária”: arrecadar alimentos para doar a um senhor de idade avançada que, está lutando contra o câncer em fase de metástase há 10 anos. Essa solidariedade se deu a partir dos trabalhos de filantropia realizados na gincana.

Dentre os entrevistados, 54 pessoas que participaram da entrevista julgaram a proposta de inclusão como **boa**, 37 avaliaram como **ótima**, 27 determinaram como **regular** e 2 entrevistados acreditaram que a proposta era **ruim**, sendo que não houve nenhuma avaliação para **péssimo**.

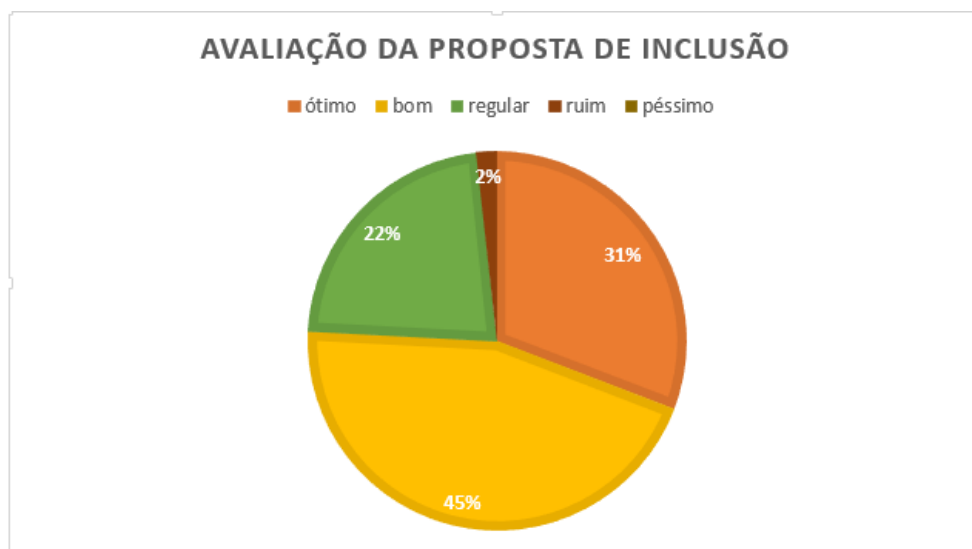


Gráfico 5 - quanto a proposta de inclusão social apresentada pela gincana.

Quanto a prática dos jogos desportivos, o objetivo dos organizadores da Gincana é incentivar a prática de esportes, bem como das atividades físicas no geral. Com base nos questionários aplicados pode-se perceber que o objetivo do projeto foi atingido. Dentre os participantes da pesquisa, 46 pessoas consideram a prática de jogos desportivos **ótima**, outros 60 entrevistados julgam essa etapa como **boa**, 13 estudantes que foram entrevistados qualificaram os jogos desportivos como **regular**, e apenas 1 integrante considera **ruim**, não havendo resultados que julgam essa etapa como **péssima**.

A questão 7, procurou avaliar se a gincana contribui para redução da evasão escolar. Os entrevistados responderam positivamente, sim a gincana contribui para evitar a evasão escolar, 84 pessoas entrevistadas consideram que a Gincana combate a evasão escolar, 27 discordam dessa avaliação e apenas 9 entrevistados não responderam. Isso ocorre principalmente porque dentre os professores participantes do projeto, há um percentual de nota que é computado através da gincana. Essa nota, muitas vezes, evita a reprovação em algumas disciplinas e isso reflete na continuidade do aluno no quadro discente do IFTO. Assim, a gincana, além de proporcionar atividades divertidas e inclusivas, também incentivam a permanência do estudante.

A questão 7 dialoga com a questão 11, sobre a divulgação externa da gincana. Se os nossos alunos divulgam ou não a gincana junto aos concluintes do ensino fundamental. E a resposta foi regular, pois somente 49% dos entrevistados responderam que **sim**, eles divulgaram a gincana, e consequentemente, o nome do Instituto e 51% dos entrevistados responderam que **não** divulgaram.

Quanto as atividades culturais da gincana promoverem ou não o acesso cultural, a resposta foi positiva. A gincana promove um amplo acesso cultural.

GINCANA E ACESSO CULTURAL

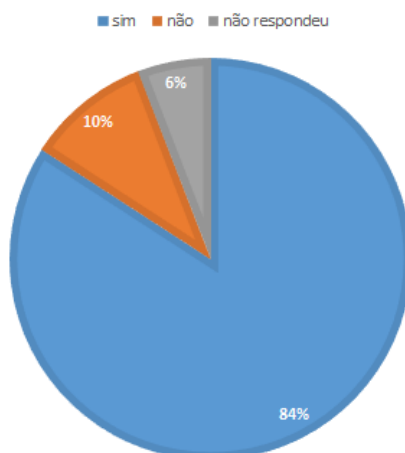


Gráfico 6 - promoção do acesso cultural através da gincana.

Uma grande maioria dos alunos relataram que **sim** (101 pessoas), é positiva a questão das atividades culturais da gincana, visto que a cidade não apresenta praticamente nenhum atrativo cultural no sentido de cinemas, apresentações teatrais, musicais, dança, dentre outros, pois são muito raras as atividades culturais na cidade. Destarte, a gincana contribui também no sentido de fornecer acesso à cultura. Porém, uma pequena quantidade de participantes julgou que a gincana **não** (12 pessoas) proporciona esse acesso e, somente 7 entrevistados **não responderam**.

A nona questão do questionário trouxe resultados positivos quanto à integração das diversas áreas do conhecimento que são abrangidas em atividades da gincana. Em algumas atividades é possível inter-relacionar o núcleo comum, a área técnica em informática e agropecuária, o que retratou resultados positivos. Na décima questão foi questionado se essa integração facilitava o aprendizado, no qual 105 dos entrevistados responderam que **sim**, 13 determinaram que **não**, e apenas 2 **não responderam**. Quanto ao nível de aprendizagem que também é tratado na décima questão obtivemos os seguintes resultados: 4 dos entrevistados avaliaram como **nível 1**, 6 dos entrevistados avaliaram como **nível 2**, 24 dos entrevistados avaliaram como **nível 3**, 45 dos entrevistados avaliaram como **nível 4**, 37 dos entrevistados avaliaram como **nível 5**, e apenas 4 **não responderam**.

Finalizando o questionário indagamos aos entrevistados sobre sua área preferida na gincana: 19 entrevistados optaram pela área de conhecimentos gerais, 67 pessoas escolheram a área de jogos desportivos/jogos corporativos, 22 preferiram a área de atividade cultural, 9 participantes escolheram a área de atividade filantrópica, enquanto 3 entrevistados não responderam à pergunta.

ÁREA PREFERIDA DA GINCANA NA OPNIÃO ALUNOS

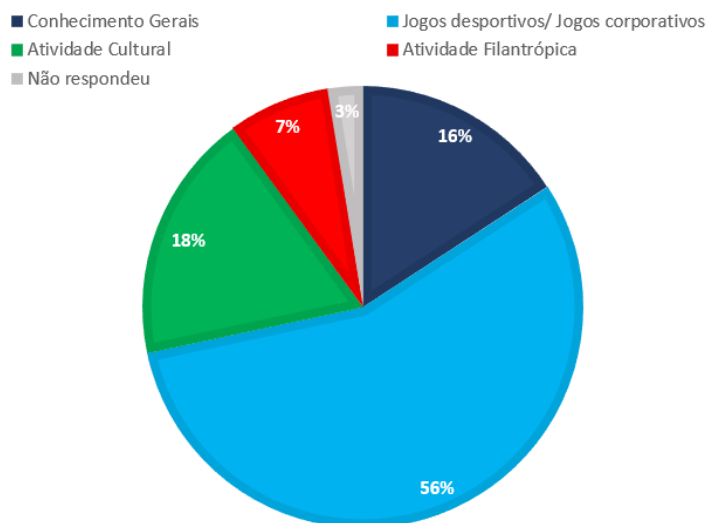


Gráfico 7 - preferência dos alunos pelas as áreas da gincana.

Após esta análise podemos constatar que o uso do lúdico como metodologia/didática no processo de aprendizagem é positivo, colaborando com a construção do conhecimento de forma divertida e produtiva.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados do questionário foi positivo quanto à integração das diversas áreas do conhecimento que são abrangidas em atividades da gincana. Em algumas atividades é possível inter-relacionar o núcleo comum, a área técnica em informática e agropecuária. O projeto GESIF contribui para a diminuição da evasão escolar, a integração entre os alunos dos cursos e series aumenta e sensibiliza quanto a questão social de Colinas do Tocantins.

REFERÊNCIAS

Não houve citação ao longo do texto, por isso não apresentamos referências bibliográficas.