



Evento: edição e nome do evento. Exemplo: XXX Seminário de Iniciação Científica

DESAFIO DA ESFINGE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA POR MEIO DO PROJETO DE EXTENSÃO TRAÇAS DIGITAIS ¹

THE SPHINX CHALLENGE: AN EXPERIENCE REPORT THROUGH THE EXTENSION PROJECT TRAÇAS DIGITAIS

Larissa Franco Vogt², Joice Andressa Fritz Drefs^{3, 4}, Anderson Amaral de Oliveira⁵

¹ Desafio elaborado e desenvolvido pelo projeto de extensão Traças Digitais da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul.

² Graduanda do curso de Psicologia e bolsista do projeto de Extensão Traças Digitais - PIBEX - da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - Unijuí.

³ Licenciada em Pedagogia, mestranda em Educação nas Ciências - Fomento CAPES - e voluntária do projeto de Extensão Traças Digitais - Fomento PROAV- da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul- UNIJUÍ.

⁴ Professor orientador, coordenador do projeto de extensão Traças Digitais, Doutor em Letras: Estudos Literários; Professor do Curso de Letras Português e Inglês da UNIJUÍ - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul.

INTRODUÇÃO

O Projeto de Extensão Traças Digitais busca por meio da tecnologia e das transmídias, trabalhar questões literárias e didáticas dentro da sala de aula, visando potencializar o trabalho que os professores já realizam, ou seja, o projeto tende a unir várias plataformas de mídia em prol de uma mesma narrativa. O Traças é um projeto interdisciplinar, unindo voluntários e bolsistas de diversas áreas como Letras, Psicologia, História e Pedagogia, voltadas a trabalhar a educação e as formas de ensino aprendizagem nos dias atuais, em que a tecnologia se encontra tão presente na vida de todos.

No ano de 2021, após uma pandemia mundial, o Traças voltou com as atividades presenciais em escolas e com diversas atividades online, sempre focando no objetivo de levar a tecnologia como uma ferramenta didática, através da criação de podcasts, audiolivros e do jogo transmídia “Desafio da Esfinge”, juntando tecnologia, conhecimento e diversão.

METODOLOGIA

O presente resumo expandido foi elaborado por membros do projeto de extensão Traças Digitais, da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, e



tem como abordagem metodológica, a pesquisa qualitativa, a fim de compreender melhor acerca da temática proposta. Além disso, a elaboração desse resumo expandido baseia-se nas experiências adquiridas durante as atividades do projeto durante o ano de 2021, onde as atividades ainda se encontravam na modalidade online, devido à pandemia do Coronavírus.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Considerando a pandemia ocasionada pelo Covid- 19 no ano de 2020, foi-se necessário como forma de prevenção a contaminação, o isolamento social. Com essa medida, emergiu-se maior necessidade de inserir as mídias digitais nas instituições de ensino, para a continuidade do ensino e aprendizagem.

O Projeto de Extensão *Traças Digitais: Audiolivros para Formação de Leitores, Professores e Comunidade* já trabalhava com esses recursos antes da pandemia, dominando as plataformas digitais e seus modos de fazer, contribuindo com as escolas e a comunidade. Através do seu trabalho, o projeto desenvolveu o *desafio da esfinge*.

O desafio da esfinge é um jogo de conhecimento, construído na plataforma digital linktree, sendo possível acessar por qualquer dispositivo com acesso à internet. O desafio possui este nome, visto um mito grego, em que a esfinge representada por um monstro de corpo de mulher e leão, apresentava-se a todos os viajantes de uma cidade os afligindo com um questionamento difícil de ser resolvido. Ninguém a quem a esfinge se apresentava, acertava o desafio, e a esfinge os devorava. Até que um homem a enfrentou e desvendou o enigma (DANTAS, 2020).

O desafio está organizado em quatro formulários. Os três primeiros formulários contêm uma série de perguntas objetivas, e estão organizados em: ditos populares, mitologia e literatura. Ao final de cada questionário de perguntas, o jogador ganha uma palavra-chave, a qual é necessária memorizar ou anotar, para que no quarto formulário, o jogador as escreva e complete o desafio, recebendo o acesso a uma biblioteca virtual, que contém obras literária no formato de PDF.

O projeto de extensão *Traças Digitais: Audiolivros para Formação de Leitores, Professores e Comunidade*, através do desafio da esfinge, esteve presente nos dias 19, 20, 21, 22 e 23 de outubro de 2021, na feira do livro na cidade de Santa Rosa, Rio Grande do Sul, representando a Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. O



público alvo atendido foram alunos do Ensino Médio e a comunidade em geral que estava participando dos eventos.

O desafio era acessado através de três cartazes que continham códigos qr code, e através desses códigos os participantes podiam iniciar a participação. Cada cartaz tinha um código diferente, o qual direcionava para um dos desafios. Sendo imprescindível a realização dos três para completar o desafio, uma vez que, ao final de cada um, a palavra chave era liberada.

Ao final do desafio, os participantes eram convidados a gravar um pequeno poema, o qual estava disponível na cabine do Traças. Os participantes gravavam com seus próprios dispositivos e ainda recebiam de brinde pela participação, um livro físico da editora da Unijuí. A gravação dos poemas, mais tarde compunha uma playlist especial no canal do Youtube¹ do Traças que hoje, conta com 405 inscritos.

Conforme Nunes e Silva (2019) os projetos de extensão possuem um papel educativo, cultural e científico que fortalecem a relação da comunidade com a universidade. E ainda, é uma forma de socializar e popularizar o conhecimento universitário. O Traças Digitais busca alcançar o propósito das extensões em universidades, através da troca de experiências entre universidade e comunidade, assim como diz Rodrigues et al (2013, pg 145) “prestando serviços assistenciais à comunidade, promovendo cursos profissionalizantes e levando, sobretudo, o conhecimento”.

No momento em que a extensão universitária acontece, os acadêmicos saem da sua rotina em sala de aula passando a praticar o que foi proposto nesta e se aproximando das pessoas, objetivando qualidade na assistência prestada. A mudança social é um dos principais objetivos da extensão, que promove melhoria na qualidade de vida das pessoas assistenciadas. (RODRIGUES et al, 2013).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Desafio da esfinge, apresentado na feira do livro em Santa Rosa, foi realizado com êxito, com muito engajamento, sendo visto com olhares de curiosidade, o qual chamava atenção pela singularidade da proposta, sendo um diferencial na feira. Ainda, por meio dele,

¹ <https://www.youtube.com/playlist?list=PLJVBIrOp5yGZW5rjLY2KJ8WEGd6SuMMUe>



possibilitou que a equipe do Traças, refletisse acerca da aquisição de um roteador, uma vez que, a feira dispunha de internet livre de baixa qualidade, dificultando o acesso ao desafio. Com a possível aquisição, pressupõe-se que possíveis e próximos eventos realizados na esfera digital possam ocorrer sem a mesma dificuldade.

A Extensão Universitária é a ação da Universidade junto à comunidade que possibilita o compartilhamento, com o público externo, do conhecimento adquirido por meio do ensino e da pesquisa desenvolvidos na instituição. É a articulação do conhecimento científico advindo do ensino e da pesquisa com as necessidades da comunidade onde a universidade se insere, interagindo e transformando a realidade social.

Palavras-chave: Tecnologia. Educação. Projeto de extensão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DANTAS, Gabriela Cabral da Silva. “**Esfinge**”; Brasil Escola. 2020. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/mitologia/esfinge.htm>. Acesso em 23 de junho de 2022.

NUNES, Ana Lucia de Paula Ferreira; DA CRUZ SILVA, Maria Batista. **A extensão universitária no ensino superior e a sociedade**. Mal-Estar e Sociedade, v. 4, n. 7, p. 119-133, 2011.

RODRIGUES, Andréia Lilian Lima et al. Contribuições da extensão universitária na sociedade. **Caderno de Graduação-Ciências Humanas e Sociais-UNIT-SERGIPE**, v. 1, n. 2, p. 141-148, 2013.