
A Taxonomia de Bloom como proposta para a avaliação de atividades de extensão universitária.¹

Lucina Reitenbach VIANA²
Marcia Maria ALVES³
UNICURITIBA, Curitiba - PR

RESUMO

Este artigo apresenta a proposta de aplicação da Taxonomia de Bloom como sistema de avaliação de atividades de extensão universitária em eventos de produção discente, a partir do estudo de caso do UNICULT, mostra que consolida e apresenta a produção cultural, científica, técnica e artística dos cursos de Design de Animação e de Jogos Digitais do Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA. Trata-se de uma pesquisa aplicada e descritiva, que parte da revisão bibliográfica da literatura sobre o tema, descreve e analisa os resultados do caso apresentado, propondo método avaliativo para a extensão em sistemas de ensino e aprendizagem do ensino superior, e apontando para as possibilidades advindas da utilização da auto-avaliação como parte componente das tecnologias formativas, especialmente aquelas focadas no desenvolvimento de competências cognitivas do âmbito das *soft-skills*.

PALAVRAS-CHAVE: Taxonomia de Bloom, extensão, produção cultural, avaliação, *soft skills*.

INTRODUÇÃO

No contexto do ensino superior, a produção cultural e a realização de eventos encontra seu lugar nas atividades de extensão, propostas como parte do processo formativo e, também, no atendimento ao Plano Nacional da Educação (PNE) que, conforme a lei 13.005/2014, em sua décima segunda meta, especialmente no item 12.7, que propõe “assegurar, no mínimo, 10% (dez por cento) do total de créditos curriculares exigidos para a graduação em programas e projetos de extensão universitária, orientando sua ação, prioritariamente, para áreas de grande pertinência social” (BRASIL, 2014). A resolução nº. 7, de 18 de dezembro de 2018 estabelece as diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na referida meta 12.7 da Lei no. 13.005/2014, apontando para “as atividades acadêmicas de

¹ Trabalho apresentado no DT 6 Interfaces Comunicacionais GP Comunicação Educação do XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Coordenadora do Curso de Design de Animação e do Curso de Jogos Digitais do Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA, Supervisora das disciplinas de Projeto Integrador, e-mail: lu@comdpi.com.br. Pós Doutora em Comunicação pela UNISINOS-RS, Mestre e Doutora em Comunicação e Linguagens pela UTP – PR

³ Professora do Curso de Design de Animação e do Curso de Jogos Digitais do Centro Universitário Curitiba, UNICURITIBA Orientadora das disciplinas de Projeto Integrador, e-mail: alvesmarcia@gmail.com. Mestre e Doutora em Design pela UFPR – PR.

extensão dos cursos de graduação, na forma de componentes curriculares para os cursos” (BRASIL, 2018).

Também é notório para as propostas de extensão, o contexto de soluções e de processos educacionais contemporâneos, que possam fornecer subsídios para inovação das práticas pedagógicas e formativas correntes para o ensino superior. Com o objetivo de formar profissionais capacitados para um mercado cada vez mais competitivo, em que habilidades técnicas são avaliadas em conjunto com habilidades pessoais, reforça-se a necessidade de refletir sobre métodos de desenvolvimento e aprimoramento das chamadas *soft skills*, ou seja, competências comportamentais e atributos pessoais, especialmente no âmbito do ensino superior.

Considerando esse contexto, o presente trabalho se debruça sobre a questão da avaliação da extensão universitária, como componente dos processos de ensino e aprendizagem, partindo do princípio da indissociabilidade do ensino, da pesquisa e da extensão no ensino superior, e tomando a Taxonomia de Bloom como proposta para estruturação de processos auto-avaliativos.

Para discutir essas questões, este trabalho propõe como corpus empírico a observação do Projeto Pedagógico dos Cursos de Design de Animação e de Jogos Digitais do UNICURITIBA e seus resultados obtidos nos anos de 2017 e 2018, em sua proposta de reunir a produção científica, técnica e artística discente em uma Mostra de Produção Cultural intitulada UNICULT, realizada em dezembro de 2018.

EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA E ATIVIDADES COMPLEMENTARES EM DESIGN DE ANIMAÇÃO E JOGOS DIGITAIS

Partindo do objetivo geral descrito no Estatuto do Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA, no capítulo II, do artigo 4º, de “oferecer educação superior, visando à formação profissional e social” (UNICURITIBA, 2008, p. 14), e ressaltando-se no presente trabalho os objetivos específicos primeiro e décimo, de “promover, por meio do ensino, da pesquisa e da extensão, todas as formas de conhecimento, com abertura às variadas concepções pedagógicas;” (UNICURITIBA, 2008, p. 14); e de “promover a extensão, aberta à participação da comunidade, visando à difusão das conquistas e benefícios da criação cultural e da pesquisa científica e tecnológica” (UNICURITIBA, 2008, p. 14), reforça-se o princípio da indissociabilidade do ensino, pesquisa e extensão

e a participação da comunidade local nas atividades acadêmicas de extensão, conforme previstas institucionalmente.

Considerando os projetos pedagógicos dos cursos aqui analisados, as políticas de ensino, pesquisa e extensão são norteadas pelo entendimento de que o ensino superior não deve tratar apenas de transmitir saberes historicamente produzidos, e sim de buscar condições para a aquisição e a produção de novos conhecimentos, nos âmbitos da ciência, tecnologia e das artes, de acordo com as necessidades sociais e produtivas particulares de cada segmento de atuação. Uma prática pedagógica de ensino orientada por essa visão pressupõe a necessária articulação com os princípios da pesquisa, especialmente quando associada aos processos de investigação empírica e produção derivada de inovação e novas tecnologias. Da mesma forma, com a possibilidade de promover o diálogo entre o conhecimento produzido e a comunidade, configura-se o importante papel da extensão universitária.

A extensão é entendida então como a prática acadêmica que interliga as atividades de ensino e de pesquisa desenvolvidas nos cursos, e que a articula com as necessidades da comunidade acadêmica e com as demandas da sociedade civil. Definem-se então as atividades complementares como mecanismo de controle e registro acadêmico de tais práticas, previstas na Resolução CONSEPE N° 07, de 28 de setembro de 2011, que regulamenta as atividades complementares do Centro Universitário Curitiba, definindo-as como componentes curriculares obrigatórios, e apontando para os projetos pedagógicos de curso como instância de detalhamento a respeito de definições sobre a questão.

O conjunto das atividades complementares previstas nos projetos de cursos deve possibilitar o reconhecimento e o desenvolvimento de habilidades e competências adquiridas fora do ambiente tradicional da sala de aula, estimulando a prática de estudos transversais, opcionais, auto-sugeridos, auto-avaliados e interdisciplinares, e têm por objetivos:

- I) Desenvolver a autonomia intelectual do discente, favorecendo a participação em atividades de estudos diversificados que contribuam para a formação e a atuação profissional;
- II) Direcionar as habilidades e as competências adquiridas fora do ambiente escolar;
- III) Fortalecer a articulação da teoria com a prática, valorizando a pesquisa individual e coletiva;
- IV) Incentivar a participação do discente em projetos de extensão universitária, tanto acadêmica como comunitária;
- V) Incentivar a aquisição de conhecimento em áreas distintas, fomentando a participação em congressos, seminários,

curso diversos e iniciação científica; VI) Fomentar o desenvolvimento de atividades interdisciplinares e transdisciplinares (UNICURITIBA, 2017a; UNICURITIBA, 2017b)

Os cursos de Design de Animação e de Jogos Digitais preveem o cumprimento de no mínimo 200 horas de Atividades Complementares, exigência que visa estimular o aluno a interação da teoria com as atividades relacionadas à sua prática profissional, como visitas técnicas, participação de projetos de pesquisa, seminários, congressos, palestras, atuações sociais junto à comunidade, eventos e demais atividades de extensão propostas.

Na prática, as atividades complementares funcionam como maneira de garantir a flexibilidade e a auto-gestão do direcionamento do currículo, feitas pelo próprio aluno quando escolhem os seguimentos em que vai se aprofundar de foram complementar ao percurso formativo traçado pelo âmbito do ensino, através das ementas das disciplinas. Elas também permitem o exercício da auto-gestão, por serem de total responsabilidade do aluno, desde a sua escolha temática, até o seu controle e registro na forma de protocolos acadêmicos feitos diretamente pelo aluno através do sistema *online*, e posterior entrega de documentos complementares ou comprobatórios, dependendo da natureza de cada atividade realizada.

O conjunto formado pelas atividades complementares e pelos chamados Projetos de Curso, compostos por atividades variadas em caráter permanentes desenvolvidos pelos professores no contra-turno através de projetos de permanência e projetos de pesquisa, compõe o conjunto de práticas de extensão desenvolvidas nos Cursos de Design de Animação e de Jogos Digitais. Dentre os projetos realizados nesse conjunto, o UNICULT representa uma importante oportunidade metodológica de trabalhar o desenvolvimento e a consolidação de conhecimentos e habilidades para a comunidade acadêmica do UNICURITIBA.

O UNICULT

O Evento intitulado UNICULT – Mostra de Produção Cultural do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA, é parte integrante das atividades de extensão propostas nos Projetos Pedagógicos dos Cursos Superiores de Tecnologia em Design de Animação e de Jogos Digitais, como articulador da comunidade acadêmica, sua produção técnica, cultural e artística, e a comunidade. Trata-se de um evento acadêmico, que reúne atividades complementares de extensão, de organização discente e supervisão

docente, de acesso gratuito, realizado no campus e aberto à comunidade externa. O planejamento, produção e efetiva realização do evento é parte componente dos processos de ensino e aprendizagem desenvolvidos nas disciplinas ofertadas ao longo do semestre em que o UNICULT é realizado.

Cumprindo o objetivo “difundir o conhecimento científico e tecnológico e as manifestações culturais, artísticas, literárias e desportivas para as comunidades interna e externa” (UNICURITIBA, 2008, p. 30), essa iniciativa pedagógica faz parte do compromisso firmado pela instituição de promoção de uma melhor atuação educacional, visando à formação dos alunos, a construção do conhecimento e o serviço à comunidade, definida no caso apresentado como composta por discentes e docentes dos cursos, familiares, amigos e convidados dos alunos, colaboradores e artistas envolvidos no projeto, corpo técnico administrativo do campus, artistas locais, acadêmicos de outras instituições e demais interessados. Essa definição é confluyente com a proposta institucional de definição da comunidade acadêmica “constituída pelos corpos docente, discente e técnico-administrativo, envolvidos nas atividades de ensino, pesquisa e extensão e nas atividades-meio” (UNICURITIBA, 2008, p. 30), e também com a proposta legal da Resolução n. 7 de 2018 no artigo 18, define que “as instituições de ensino superior devem estabelecer a forma de participação, registro e valorização do corpo técnico-administrativo nas atividades de extensão” (BRASIL, 2018).

O resultado deste evento consiste em um período de reflexão, capacitação e exposição do trabalho discente e docente realizado na instituição. A mostra é formada pelo resultado dos trabalhos realizados nas disciplinas de Projeto Integrador durante o ano, propostos e desenvolvidos pelos alunos no decorrer de cada semestre letivo.

A carga horária total do UNICULT compreende 100 horas em atividades discentes prévias de planejamento e produção, e 100 horas de monitoria, produção e participação nas atividades durante o evento. Assim, considerando a proposta de periodicidade anual do evento a partir de 2018, a cada ano o aluno tem a possibilidade de integralizar até o dobro da carga horária exigida curricularmente para atividades complementares, garantindo a possibilidade do acesso gratuito ao acadêmico para o cumprimento de tal atividade.

Diversas atividades foram realizadas durante os doze dias do evento, cujo início foi demarcado por atividades integrativas entre alunos e os corpo técnico administrativos envolvidos no projeto, tais como a equipe de segurança, a equipe de T.I,

a equipe de Marketing, Bureau Gráfico, a equipe de Zeladoria e de Inspeção, profissionais do Núcleo de Pesquisa e Extensão, corpo técnico de apoio aos laboratórios, fornecedores – cantina e xerox, entre outros. Toda a produção discente dos dois primeiros anos de curso de Design de Animação e do primeiro ano do curso de Jogos Digitais foi exibida ao longo do evento, numa mostra audiovisual intitulada *Imagens elétricas*, que teve sua abertura em um evento para a comunidade acadêmica e para imprensa local especializada.

As produções foram organizadas para a mostra a partir de sua técnica de produção, conforme apresentado no Quadro 1:

QUADRO RESUMO – OBRAS APRESENTADAS NO UNICULT								
MÓDULO	DESIGN DE ANIMAÇÃO					JOGOS DIGITAIS		
	A		B		C	D	A	B
TEMA	Stop Motion		Curta 2D + Live action		Seriado 3D	Instalações Artísticas	Game Art	Game Design
ANO	2017	2018	2017	2018	2018	2018	2018	2018
PROJETOS	4 filmes	4 filmes	4 filmes	5 filmes	3 séries de 3 episódios cada	16 instalações artísticas	3 tabuleiros e 3 jogos digitais	4 jogos digitais
TOTAL	8 filmes em stop motion		9 filmes em técnica mista		9 episódios em 3D	16 instalações	6 jogos	4 jogos

Quadro 1 - Obras no UNICULT

Fonte: Organização das autoras

Fazem parte das obras experimentais estudantis expostas no UNICULT os seguintes filmes de curta-metragem produzidos em *stop motion*: “*O cachorro e seu menino*” (WONDER ARTS, 2017)⁴; “*Contraste*”⁵ (ANIMAHANI, 2017); “*Play to Help*”⁶ (EASTER EGG, 2017); “*Uma história que precisa ser contada*”⁷ (A44 MAGIC, 2017), “*Torturuga*”⁸ (SEILARTE, 2018); “*Leona*”⁹ (SQUAD, 2018); “*Hidrogirl*”¹⁰ (SLUG, 2018); e “*Sombras da Guerra*”¹¹ (TELA BRANCA, 2018).

Dentre as obras produzidas através de técnicas bidimensionais mistas, foram exibidas as obras “*Free to Play*”¹² (WONDER ARTS, 2017); “*Hora da Mudança*”¹³

⁴ Filme disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f5mpyZJa4rw>

⁵ Filme disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UnIIBpk6MnM>

⁶ Filme disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2VuY-zzas1o&feature=youtu.be>

⁷ Filme disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=76ILoP4SUzE>

⁸ Filme disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=76ILoP4SUzE>

⁹ Filme disponível em: <https://youtu.be/IOPAxIMzdGs>

¹⁰ Filme disponível em: <https://youtu.be/BKUDnbZuSsw>

¹¹ Filme disponível em <https://vimeo.com/279266366>, utilizando a senha “ayla”

¹² Filme disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4qnppqAlfiw&t=16s>

¹³ Filme disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p0MqsBYhAsU&t=510s>

(ANIMAH, 2017); “*Keep Running*”¹⁴ (EASTER EGG, 2017); “*Projeção*”¹⁵ (A44, 2017); “*As margens da Lei*”¹⁶ (SLUG, 2018); “*Desligue*”¹⁷ (SQUAD, 2018), “*Going Home*”¹⁸ (TELA BRANCA, 2018); “*Rabisco Vivo*” (DRAW WALK, 2018) e “*RPGzão dos Brothers*”¹⁹ (SEILARTE, 2018).

Na aplicação das técnicas tridimensionais, foram exibidas três série de animação desenvolvidas em três dimensões, cada uma delas com três episódios, com o objetivo de integrar as produções do semestre num único universo ficcional compartilhado, a partir da realização de três projetos: “*A estrela mais brilhante de Órion*”²⁰ (EASTER EGG, 2018), “*Choices*”²¹ (ANIMAH, 2018) e “*Imaginário*”²² (WONDER ARTS, 2018).

Nas instalações artísticas, são dezesseis obras autorais individuais: “*Em obras*” (ALVES, 2018)²³; “*A rotina da Arte*” (SILVA, 2018); “*FAROeste*” (CORSI, 2018)²⁴; “*Os miseráveis*” (OLIVEIRA, 2018); “*Playground*” (SOUZA, 2018); “*Idade da Pedra*” (BARROS, 2018); “*Kenai*” (SANTOS, 2018); “*Sofia*” (REGO, 2018), “*Cupcake Boy*” (FRANÇA, 2018); “*Julia*” (BARBOSA, 2018); Em “*Toki Wo Koe – Além do tempo*” (ZANI, 2018); “*Max*” (DOMACKOVSKI, 2018); “*Gárgula e anjo*” (ALBERNAZ, 2018); “*Welcome*” (SILVEIRA, 2018); “*Memórias*” (GULARTE, 2018); e “*I’m Fine*” (FAVARIN, 2018).

Nos trabalhos apresentados pelo Curso de Jogos Digitais, temos os três primeiros conjuntos de tabuleiros e jogos digitais, desenvolvidos no módulo de *Game Art*: “*Knowledge*” (DARK MAGIC ARTS, 2018), “*One Way Out*” (MAGIC CIRCLE, 2018), e “*World Resistance*” (NEW WORLD STUDIOS, 2018). Além destes, foram também apresentados os jogos desenvolvidos no módulo de *game design*: “*Zodiac: Sun Reborns*” (NEW WORLD STUDIOS, 2018), “*Kepler*” (UNIVERSE CREATORS, 2018), “*Capitiba*” (ACERVO MÁGICO, 2018), E “*Ava-4*” (NATURE GAME ARTS, 2018).

A conexão com o sistema de produção cultural e autoral local foi dada através da curadoria de uma mostra paralela, realizada por artistas visuais curitibanos de atual

¹⁴ Filme Disponível em <https://youtu.be/npjhoqdDv6I>

¹⁵ Filme disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tq4AYiqXQ_Q&t=450s

¹⁶ No prelo. Página da Produtora no Facebook: <https://www.facebook.com/Sluganimation>

¹⁷ Filme disponível em: <https://youtu.be/Qp6tHbeCbbY>

¹⁸ No prelo. Página da Produtora no Facebook: <https://www.facebook.com/produtoratelabranca/>

¹⁹ Episódio 1: <https://youtu.be/5vXO6inuhBw>, Episódio 2: <https://youtu.be/wdPqQkeaRtk> e Episódio 3: https://youtu.be/YfSOggcH_V8

²⁰ Três episódios disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=HhdXTLLK4q>

²¹ Três episódios disponíveis em: https://www.youtube.com/watch?v=-fcQ1sT8_e0&t=5s

²² No prelo. Página da Produtora no Facebook: <https://www.facebook.com/wonderartsanimation/>

²³ Filme disponível: <https://vimeo.com/302005870>

²⁴ Filme disponível em: <https://vimeo.com/306887068>

importância na cena artística brasileira, que foram responsáveis pela seleção de trabalhos audiovisuais dos artistas convidados: Constance Pinheiro²⁵, artista visual e especialista em Poéticas Visuais, e Willian Santos²⁶, artista visual e bacharel em artes visuais.

Foram exibidas diversas obras audiovisuais ou videoartes de artistas convidados: Cleverson Oliveira, com a obra “*About Creation*”²⁷; Daniel Duda, com “*Binário*” e “*Araucaria Angustifolia*”²⁸; Tony Camargo, com “*VP25*”, “*VP26*”, “*VP27*” e “*VP29*”; Ricardo E. Machado com “*Israel e Gabriel*”²⁹, “*Gastronomia Urbana*”³⁰ e “*Tim, Vou Fazer Com O Que Tem*”³¹; Fran Ferreira, com “*Laudo – Cristaleira*”³²; Francisco Gusso e Pedro Giongo, com “*Tango*”; Livia Zafanelli, com “*Crocodile’s Fever*”³³; Willian Santos, com “*Reologia*”³⁴; Sara Bonfim e Rafael Bertelli, com “*Ayahuasca*”³⁵; Constance Pinheiro, com “*Re = 2300*”³⁶; Cleverson Oliveira, com “*S-O-M-B-R-A-S*”³⁷; Jack Holmer, com “*Documentário em 30K*”³⁸; Fábio Noronha, com “*Dedo*”³⁹; Coletivo S.T.A.R., com “*MOONOVOSOL*”; e a participação do artista internacional Agustín Banhero, com a obra “*Las Pérdidas*”⁴⁰

Complementarmente, foram realizadas outras atividades durante o evento, nas quais foram exibidos trabalhos audiovisuais desenvolvidos em outros cursos e também em outras instituições, além de trabalhos autorais dos professores, na atividade intitulada *Watch Party*. Da mesma maneira, jogos desenvolvidos em outros cursos e em outras instituições foram apresentados na atividade *Play Party*.

As atividades do âmbito do ensino fazem parte do cronograma do UNICULT, que por ser realizado dentro do período letivo, acomoda atividades regulares como a *Aceleradora de Projetos*, em que os alunos são estimulados a desenvolver ideias autorais e o *Fórum de Ideias, Roteiros e Projetos*, quando as ideias são apresentadas

²⁵ Página da artista: <https://constancepinheiro.com/>

²⁶ Página do artista: www.williansantos.com

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=iPVr-6DdEHg>

²⁸ <https://www.danielduda.com.br/filter/trabalho/Araucaria-Angustifolia>

²⁹ <https://vimeo.com/105597963>

³⁰ <https://vimeo.com/129305245>

³¹ <https://vimeo.com/217588012>

³² <https://www.youtube.com/watch?v=rOAA0Uf1HcQ&fbclid=IwAR2zycqfWaALOMzq81oxSHIYbmlTTunyTo5A9duoEDc5ilvfaAy6KmVOeuc>

³³ <https://vimeo.com/217417570>

³⁴ <https://vimeo.com/303615453>

³⁵ <https://vimeo.com/144903705>

³⁶ <https://vimeo.com/196319766>

³⁷ https://www.youtube.com/watch?v=I24dyc_I4ko&feature=youtu.be

³⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=cMWfZC6Og9s>

³⁹ https://archive.org/details/dedo_

⁴⁰ <https://vimeo.com/142565734>

para a comunidade acadêmica, que em conjunto analisa e avalia os projetos, selecionando o que será produzido no semestre seguinte por todos do módulos do curso, e organizando o processo de produção em produtoras experimentais.

Simultaneamente, o UNICULT sediou a *Quarta edição do Petit Pavé, Festival de Cinema independente de Curitiba*⁴¹, exibindo sua mostra competitiva e também a mostra de acervo das edições anteriores do festival. Foram cerca de quinhentos filmes inscritos, dos quais vinte e sete foram selecionados para exibição, em cinco sessões distribuídas ao longo da mostra. Ainda durante o evento, diversas palestras, apresentação de trabalhos convidados, *workshops*, entre outras foram desenvolvidas, encerrando as atividades do semestre com a premiação para a comunidade acadêmica, quando professores, alunos e projetos que se destacaram durante os anos de 2017 e 2018 foram nomeados.

Atividades culturais como uma *Campanha de Arrecadação de Brinquedos* doados para crianças carentes e um *Concurso de Cosplay* também fizeram parte do UNICULT, que encerrou suas atividades abertas ao público com a *Reunião de Plenária*, realizada anualmente por alunos e professores como forma de avaliar os resultados da comunidade acadêmica.

A TAXONOMIA DE BLOOM E A AVALIAÇÃO DA EXTENSÃO

Uma taxonomia no campo do ensino pode ser considerada uma classificação de formas de aprendizagem e habilidades a serem adquiridas em determinado domínio do ser humano. Conforme Mattar (2014) a taxonomia de Bloom foi inaugurada em 1956 por um *Handbook* que foi sendo incorporado e modificado por diversos pesquisadores.

Conforme proposto por Silva et al (2016 in NICOLINI E ANDRADE, 2016, p. 8, 9) existem diversas formas de avaliar as atividades do ensino superior e a Taxonomia de Bloom seria uma dessas ferramentas, especialmente aderente ao ensino superior por abordar objetivos cognitivos de aprendizado. Em sua proposta, o conhecimento cognitivo está ligado as habilidades intelectuais e essas habilidades seguem uma hierarquia de desenvolvimento da mais simples para a mais complexa. A taxonomia propõe uma série de objetivos passíveis de verificação e avaliação que facilitarão a checagem da aprendizagem. Além das habilidades cognitivas, alvo deste artigo, a taxonomia prevê o estudo das habilidades afetivas e psicomotoras, que nesse momento não serão abordadas.

⁴¹ <http://petitpave.com.br/>

A taxonomia de Bloom no relativo ao domínio cognitivo compreende seis dimensões: o conhecimento, atingido com o reconhecimento e reprodução de conteúdo; a compreensão, com o estabelecimento de conexões e aplicações subjetivas; a aplicação, com o uso do conhecimento e da compreensão em situações específicas ou novas; a análise, com a classificação da informação, estabelecimento de relevância e relações; a síntese, com a organização de ideias novas; e a avaliação, no julgamento de eficiência e eficácia (SILVA et al, 2016 in NICOLINI E ANDRADE, 2016 P. 10; BLOOM, 1956)

Além das dimensões, a taxonomia propõe a construção de objetivos claros de aprendizagem por meio de verbos de ação - listar, explicar, aplicar, analisar - para cada fase do aprendizado a fim de tornar visível aos professores se aprendizado foi efetivado, sendo especialmente importante para a proposta desse artigo a dimensão da avaliação, como componente do processo de ensino e aprendizado.

A primeira etapa do processo é focada no conhecimento e em suas categorias que precisam ser abordadas no decorrer do curso para que o aluno consiga avançar em suas habilidades cognitivas. As categorias elencadas são: 1) Conhecimentos específicos: terminologias e fatos específicos de cada disciplina; 2) Conhecimento de modos e meios de tratar específicos: convenções, tendências e sequências, classificações e categorias, critérios, metodologias; 3) Conhecimentos universais e abstrações de determinados campos: princípios e generalizações, teorias e estruturas (SILVA et al, 2016 in NICOLINI E ANDRADE, 2016, p. 14 e 15).

Com base em atividades focadas nessas categorias, seria possível alcançar os demais níveis propostos pela Taxonomia de Bloom da compreensão, aplicação, análise e síntese até a avaliação do conhecimento empregado, etapas que podem ser assim desdobradas em: *compreensão*, que consiste na habilidade de entender como funciona determinado conhecimentos; *aplicação*, que trata do uso dos conhecimentos em novas situações para a solução de problemas propostos utilizando etapas que vão da percepção do problema, identificação, reestruturação e classificação para assim selecionar os conhecimentos necessários para aplicar; *análise*, que engloba a percepção da comunicação e seu desdobramento de forma organizada e estruturada; *síntese*, dada a partir da organização de elementos e partes para formar um todo, e avaliação, com o julgamento de valor que engloba todas as fases anteriores. (BLOOM, 1956; NICOLINI E ANDRADE, 2016)

Como pode-se notar a Taxonomia de Bloom prevê objetivos claros e formas de avaliar currículos e conteúdos para o ensino superior, em consonância com a Resolução n. 7 de 2018, que “define os princípios, os fundamentos e os procedimentos que devem ser observados no planejamento, nas políticas, na gestão e na avaliação das instituições de educação superior de todos os sistemas de ensino do país” (BRASIL, 2018), ressaltando a importância da avaliação da extensão em seu segundo capítulo da referida Resolução, direcionando-a como

contínua auto-avaliação crítica, que se volte para o aperfeiçoamento de suas características essenciais de articulação com o ensino, a pesquisa, a formação do estudante, a qualificação do docente, a relação com a sociedade, a participação dos parceiros e a outras dimensões acadêmicas institucionais (BRASIL 2018).

A resolução também reforça a importância de discutir tal questão, quando diz que “compete às instituições explicitar os instrumentos e indicadores que serão utilizados na auto-avaliação continuada da extensão” (BRASIL, 2018), justificando propostas de pesquisa que discutam a avaliação na extensão, suas questões e sua aplicação prática, reforçadas pelo artigo 15, que propõe que “as atividades de extensão devem ter sua proposta, desenvolvimento e conclusão, devidamente registrados, documentados e analisados, de forma que seja possível organizar os planos de trabalho, as metodologias, os instrumentos e os conhecimentos gerados” (BRASIL 2018).

ANÁLISE DE RESULTADOS

A realização do UNICULT como uma série de eventos integrados vem ao encontro dos objetivos de desenvolvimento e formação de habilidades do domínio cognitivo, estrutura conforme a qual se estrutura a proposta da Taxonomia de Bloom. Como evento de extensão componente do projeto pedagógico dos cursos, o UNICULT é fruto de uma ação pedagógica que caminha conforme as categorias da taxonomia, e articula ensino e pesquisa harmonicamente. Nesse sentido, entende-se que conforme planejado, todas as fases propostas por Bloom foram contempladas ao longo do projeto, conforme evidenciado no Quadro 2, que relaciona as categorias propostas na taxonomia e as ações empregadas no UNICULT:

TAXONOMIA	UNICULT
CONHECER	No evento o aluno utiliza conhecimentos de todas as disciplinas cursadas, e precisa lembrar, ordenar dados e teorias, práticas e processos para realizar a tanto o seu trabalho, quanto o evento como um todo
Lembrar	
COMPREENDER	Transformação dos conhecimentos em projetos através da aplicação, definição, descrição, ilustração e tradução dos conhecimentos aprendidos, em planos coordenados de espaços, produtos audiovisuais e processos de exposição. O UNICULT proporciona a translação, a interpretação e a extrapolação dos conhecimentos adquiridos em animação e jogos pela proposta de articular os suportes de exibição audiovisual digitais e o espaço físico.
Transformar, interpretar, extrapolar.	
APLICAR	A instalação das obras em exposição extrapola as barreiras dos cursos através de elementos interativos e mais amplos do que a tela do dispositivo de suporte audiovisual, e sua aplicação no espaço expositivo.
Aplicar em uma outra situação	
ANALISAR	A compreensão, a aplicação e a análise dos elementos condicionantes, para dar origem a um novo produto se faz presente desde a criação das obras até as atividades do evento. Adaptações ou modificações nas obras foram realizadas em processos de curadoria compartilhada por todos, em função do conjunto.
Separar, elencar, relacionar	
SINTETIZAR	A criação e geração de jogos e animações na perspectiva de evento sintetiza todo o processo de aprendizagem realizado no decorrer do curso, como conjunto e como trabalhos individuais que constituíram planos e novos produtos.
Reunir partes	
AVALIAR	Conexão entre a avaliação acadêmica e a avaliação da audiência na apresentação da obra para comunidade, julgamento interno e externo que ofereceu críticas, recomendações e novas ideias aos acadêmicos. As três formas de avaliação são aplicadas: diagnóstica, na preparação do evento durante o semestre, formativa, detectando a progressividade de aprendizado e somativa, medindo essa evolução do estudante de modo individual.
Valoração crítica	

Quadro 2 - Comparativo das etapas propostas pela taxonomia de Bloom com a formação do Unicult.
Fonte: Organização das autoras.

Da mesma maneira, as fases propostas pela taxonomia são compatíveis com a proposta do evento. Outra compatibilidade pode ser evidenciada no tratamento e na classificação dos conhecimentos necessários para realização da proposta do Projeto Integrador e do evento proposto. Para a produção das obras estudantis apresentadas no evento, foi necessário que os alunos aplicassem todos os tipos de conhecimentos requisitados pela Taxonomia do Bloom, conforme o Quadro 3.

	TIPOLOGIA	APLICAÇÕES NO UNICULT
ESPECÍFICOS	Terminologias	Vocabulário, termos e técnicas específicas utilizadas para produção audiovisual de animação e de jogos; termos relativos a softwares, equipamentos, materiais e tecnologias específicas de design e gestão; técnicas, formatos, materiais, padrões industriais, preenchimento de fichas técnicas de montagem da instalação, de classificação indicativa e planos para montagem e organização de suas instalações e trabalhos no evento, com o apoio de diferentes profissionais, técnicos de TI, de manutenção, professores e funcionários do campus.
	Fatos específicos	Noções de evolução tecnológica e artística; fundamentação teórica estruturante na tomada de decisões; conteúdos aplicados para construção dos trabalhos; uma série de referências próprias aplicadas a cada instalação que são específicas de certos tipos de conhecimentos, reconhecidos apenas pelos que compartilham do conhecimento específico relatado no fato representado.
MODOS E MEIOS	Convenções	Linguagem audiovisual e de jogos digitais; formas e formatos de produção de jogos e animações; análise de editais, publicações acadêmicas, licitações e fichas para legalização de direitos autorais das obras, convenções e práticas de sua atuação profissional na indústria cultural, também são empregados no evento, como cronogramas, fichas, termos), entre outros, além de práticas típicas de eventos culturais como aberturas, premiações e catalogações que também são desenvolvidas.
	Tendências e Sequências	Aplicações da animação e dos jogos e sua evolução na sociedade enquanto técnica e entretenimento; reflexão sobre a importância desses produtos na sociedade atual; aplicação de técnicas específicas e tendências atuais de representação; percebe-se o engajamento social das obras e de seu posicionamento no espaço tempo com as tendências atuais e contemporâneas.
	Classificações e categorias	Aplicação do conhecimento de gênero e tipos de jogos e animações empregada na classificação indicativa e categorização das obras de produção audiovisual autorais na exposição, com a curadoria .
	Critérios	Análise crítica da sua obra e dos colegas; habilidades e competências individuais; estabelecimento de estratégia de comunicação interação; organização estética e visual da obra de cada aluno e do todo.
	Metodologias	Processos de pesquisa, produção, criatividade e gerência; pesquisa e apropriação autoral de diversas metodologias discutidas no decorrer do curso que são adaptadas e aplicadas conforme as necessidades de cada projeto.
UNIVERSAS/ABSTRAÇÕES	Princípios e generalizações	Princípios de composição visual e linguagem audiovisual; princípios de Interação e comunicação; princípios de prototipagem, e construção em espaços físicos; princípios de gerenciamento; consolidados no evento a partir de sua aplicação para realização das instalações e do conjunto de processos de materialização do evento.
	Teorias e estruturas	Todos os princípios estruturantes e teorias desenvolvidos no decorrer do curso são aplicados e se consolidam com as práticas realizadas no evento, conforme o projeto individual, tais como: Teorias de Jogos e de Linguagem Audiovisual, Semiótica e Comunicação, Composição Gráfica, Sistemas de Representação, Linguagem audiovisual (Roteiro, Cinema, Animação, produção e processos), História do Cinema; Instalações artística; Gerenciamento de projetos, entre outros.

Quadro 3 - Dimensões de conhecimentos empregadas no UNICULT.

Fonte: Organização das autoras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A taxonomia de Bloom constitui um conjunto já conhecido de elementos adequados para sua aplicação em práticas de ensino e aprendizado no ensino superior. Sua aplicação no âmbito da avaliação, como norteadora estruturante do planejamento e

realização de eventos universitários configuram oportunidade de aprendizagem impar, na medida em que vinculam ensino, pesquisa e extensão em atividades de aprendizado, e permitem atender tanto a legislação proposta, quanto a demanda de requisitos profissionais da sociedade atual.

A inserção desses conhecimentos ou etapas de aprendizagem de forma visível como projetos de extensão constitui um desafio, que encontra formas de superação na participação integrada do corpo discente, docente e toda a comunidade acadêmica. A partir do momento em que todos se sentiram responsáveis por realizar o evento e fazê-lo funcionar na articulação com a comunidade, os saberes adquiridos, o poder de análise e de síntese emergiram na forma de atitudes e habilidades sociais aplicadas.

No momento em que os trabalhos dos alunos e dos profissionais ali envolvidos estavam sob o jugo de familiares, professores, de outros cursos e da comunidade em geral, pode-se perceber o evento não somente como prática social mas, também, como instrumento de avaliação ativo e compatível com as expectativas atuais de formação no ensino superior e com a formação das *softs skills*. Esse resultado é também compatível com o esperado da articulação entre os cursos e a comunidade.

Com isso, o UNICULT encontra seu lugar como atividade anual no projeto pedagógico dos cursos como uma atividade socioeducativa, com aplicação prática e inovadora dos conhecimentos que envolvem as atividades de ensino, pesquisa e extensão, reforçando a sua indissociabilidade como articuladora da projeção de habilidades sociais:

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, v. 134, n. 248, 23 dez. 1996. Seção I, p. 27834-27841.

BRASIL. Portaria Nº. 10 de 28 de julho de 2006. Aprova em extrato o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia. 2006

BRASIL, Ministério da Educação. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica Brasília, 2006

BRASIL, Ministério da Educação. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica Brasília, 3ª. Edição 2016.

BRASIL, Ministério da Educação. Parecer CNE/CES Nº. 436/2001. Trata de Cursos Superiores de Tecnologia –Formação de Tecnólogos, p. 310-333, 2008

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências. Diário Oficial da União, 26 jun. 2014

BRASIL. Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014. 2018

BLOOM, B. S. Et. al. **Taxonomy of educational objectives**. London: Longmans Green and Co Ltda, 1956.

FAGUNDES, G. Educação Superior Comentada. A utilização de 10% da carga horária dos cursos superiores para atividades de extensão. Ano 4, n. 21 e de julho de 2016.

MATTAR, J. **Design educacional**: educação a distância na prática. 1 ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2014.

NICOLINI, A. M.; ANDRADE, R. O. B., Org. **Padrão ENADE**: análise, reflexões e proposições à luz da Taxonomia de Bloom. 2. Reimp. São Paulo: Atlas, 2016.

PLANO Nacional de educação. PNE. Lei n. 13.005 de 25 de junho de 2014. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113005.htm> Acesso em 08 de março de 2019.

UNICURITIBA. Resolução CONSEPE No. 07 de 28 de setembro de 2011, regulamenta as atividades Complementares do Centro Universitário Curitiba. 2011

UNICURITIBA. Projeto Pedagógico do Curso de Design de Animação. Curitiba, 2017a.

UNICURITIBA. Projeto Pedagógico do Curso de Jogos Digitais. Curitiba, 2017b.