

EXTENSÃO, ENSINO E TECNOLOGIA NA I GINFISIO. RELATO DE EXPERIÊNCIA

Profa. Dra. Eloisa Maria Gatti Regueiro

Profa. Ma. Patricia Costa Da Silva

Prof. Dr. César Augusto Sangaletti Terçariol

Prof. Me. Everaldo Encide De Vasconcelos

CONTEXTUALIZAÇÃO

A EVOLUÇÃO DAS GERAÇÕES



Fonte: <https://www.spaltron.net/somos-indigo-e-cristais/geracoes-w-x-y-e-z-alfa-dos-baby-html/>

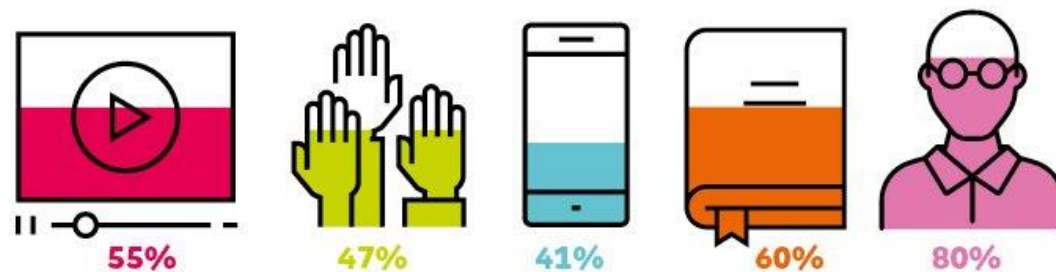
O MÉTODO PREFERIDO DE CADA UM

Apesar do apelo da tecnologia, professor ainda é considerado muito importante para a aprendizagem, diz pesquisa da Pearson

GERAÇÃO Z (1995-2010)



GERAÇÃO Y OU MILLENIAL (1980 - 1995)



Fonte: <https://novaescola.org.br/conteudo/12649/como-a-geracao-z-aprende>



Fonte: FADEL et al. Gameficação. 1 Ed. São Paulo. Pimenta cultural,2014.

A Gamificação, contempla o uso de elementos de *design* de *games* em contextos fora dos *games* para motivar, aumentar a atividade e reter a atenção do usuário.

(SILVA; SALES; CASTRO, 2019)



Fonte: SILVA J. B, SALES G. L, CASTRO J. B. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v. 41, n. 4, 2019

A Gamificação apresenta notável força motivacional, utilizando-se de mecanismos e interfaces para incentivar os estudantes a se envolverem e protagonizarem sua própria aprendizagem.

(BACICH; MORAN, 2018)



Fonte: <https://endomarketing.tv/gamificacao/#.XcGmG8bOqRs>

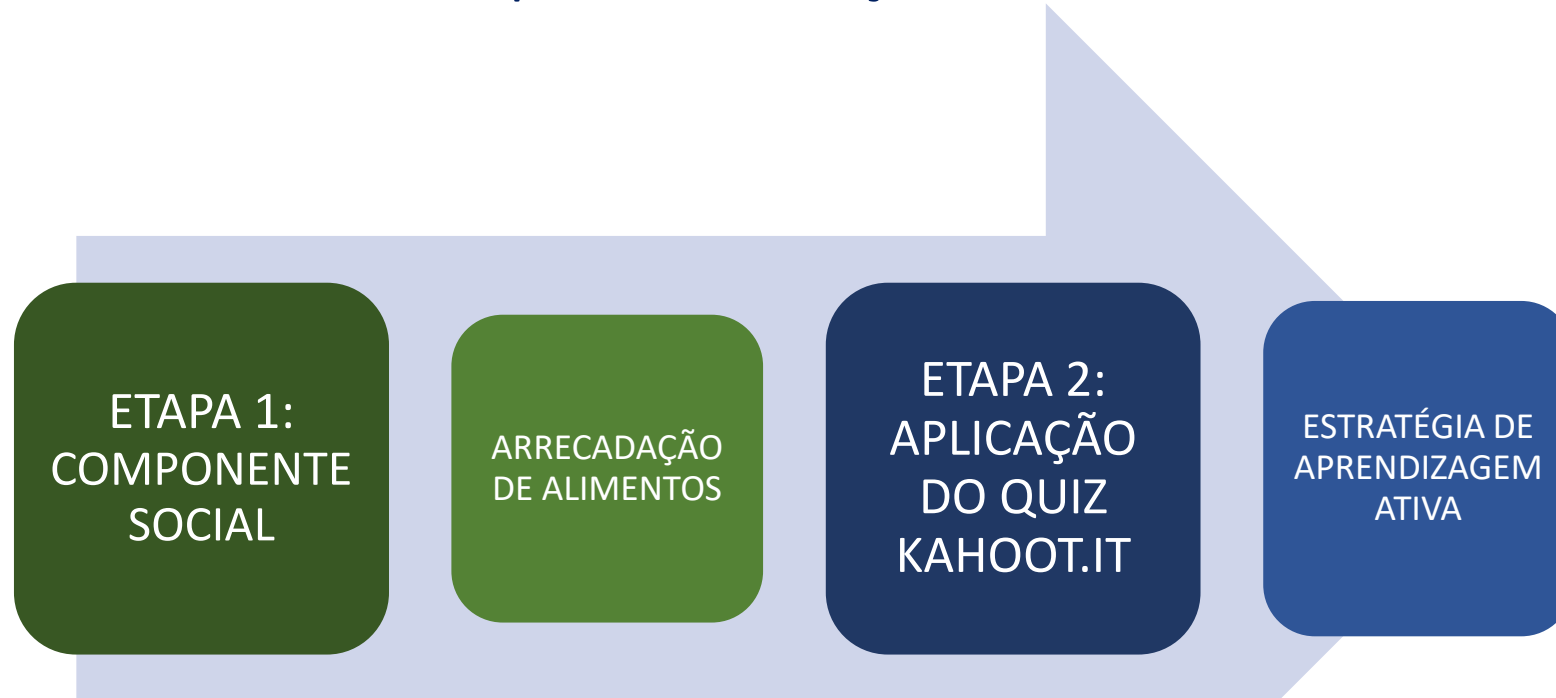
OBJETIVOS

- Descrever as contribuições de uma gincana aos estudantes do curso de Fisioterapia;
- Promover uma ação e interação social;
- Implementar atividades tecnológicas interativas nos eventos que fazem parte do calendário acadêmico do curso.

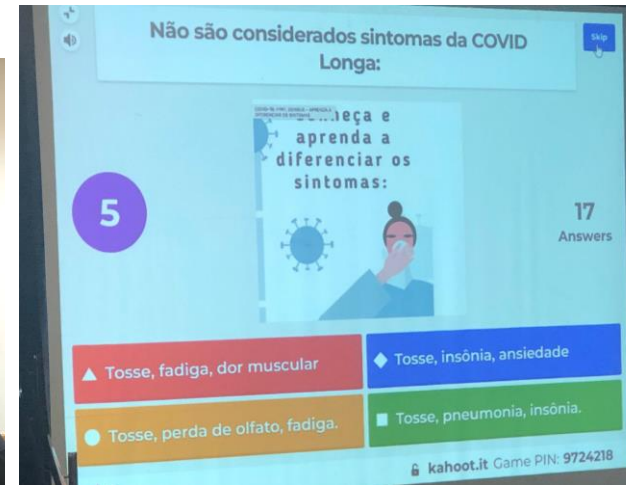


MÉTODOS

Relato de Experiência desenvolvido no curso de Fisioterapia do Centro Universitário Barão de Mauá (CBM), na I GinFISIO, realizada no X Encontro das Ligas do Curso de Fisioterapia da Instituição.



I GinFISI



20 GRUPOS
(10-11)

PONTUAÇÃO
CONTROLADA
EM PLANILHA
EXCEL





Quiz do
Kahoot

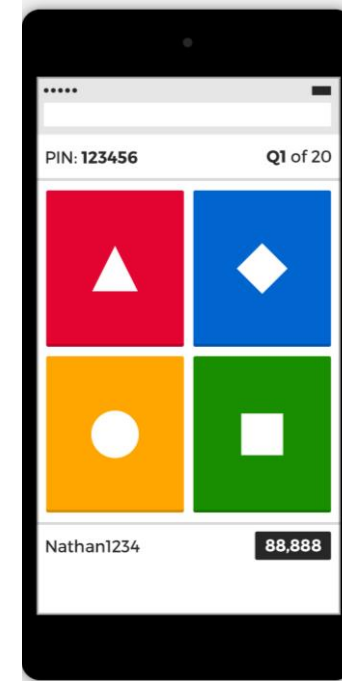
Q1 Where is the Eiffel Tower located?



Next >

1
Answers


 Paris	 Rome
 Moscow	 London




Kahoot!


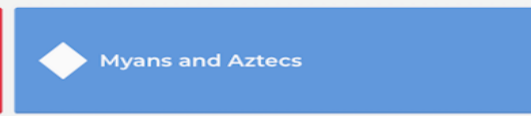


What civilization/civilizations did the Greek civilization develop from?

1 ✓



Show media 

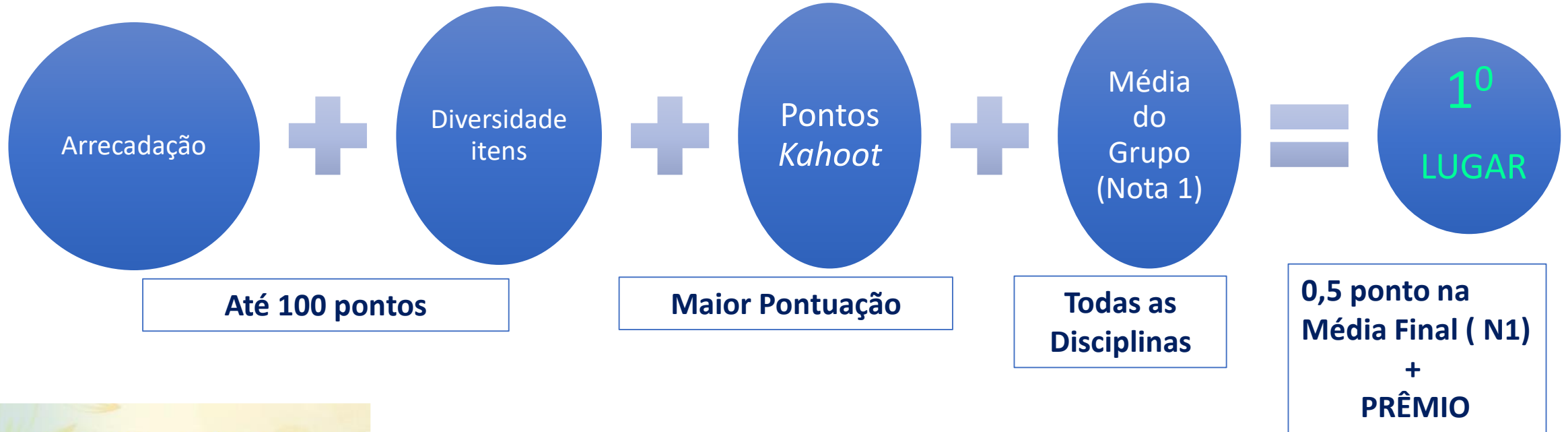
End Game

 Minoans and Mycenaeans ✓	 Myans and Aztecs
 British	 Philippians

RESULTADOS



Grupo	Arrecad	Kahoot	Nota	Arrecad	Kahoot	Nota	Geral	Grupo	Pontuação	Grupo
1	80	23078	7,42574	1,35	8,21	9,34	6,30	1	9,46	9
2	0	17241	6,96929	0,00	6,13	8,76	4,96	2	8,97	13
3	0	21235	7,95269	0,00	7,55	10,00	5,85	3	8,39	14
4	31	20166	7,55654	0,52	7,17	9,50	5,73	4	7,82	10
5	0	15337	7,28769	0,00	5,45	9,16	4,87	5	6,99	12
6	35	22212	6,41727	0,59	7,90	8,07	5,52	6	6,69	16
7	0	24416	7,71333	0,00	8,68	9,70	6,13	7	6,30	1
8	0	21551	7,35592	0,00	7,66	9,25	5,64	8	6,13	7
9	528	28121	7,54467	8,90	10,00	9,49	9,46	9	5,98	17
10	476	17926	7,2128	8,03	6,37	9,07	7,82	10	5,85	3
11	0	20243	7,35242	0,00	7,20	9,25	5,48	11	5,73	4
12	331	20357	6,47924	5,58	7,24	8,15	6,99	12	5,71	18
13	593	20824	7,55926	10,00	7,41	9,51	8,97	13	5,64	8
14	492	21822	7,24245	8,30	7,76	9,11	8,39	14	5,52	6
15	0	21231	6,70523	0,00	7,55	8,43	5,33	15	5,49	19
16	191	24100	6,57681	3,22	8,57	8,27	6,69	16	5,48	11
17	0	22552	7,88462	0,00	8,02	9,91	5,98	17	5,33	15
18	0	22227	7,32576	0,00	7,90	9,21	5,71	18	4,96	2
19	0	22397	6,76429	0,00	7,96	8,51	5,49	19	4,87	5
20	0	10590	7,2578	0,00	3,77	9,13	4,30	20	4,30	20



DISCUSSÃO

Engajamento

Autonomia do estudante

Aumento do interesse

Senso de responsabilidade pela própria aprendizagem e aquisição de conhecimento

Transpor para a prática o que foi discutido teoricamente

(BACICH; MORAN, 2018; FILATRO; CAVALCANTI, 2018; SILVA; SALES; CASTRO, 2019)

CONSIDERAÇÕES FINAIS



- Inserção da I GinFISIO como parte do calendário acadêmico.
- Evolução no processo educativo ativo que viabiliza o desenvolvimento das habilidades necessárias para preparar o profissional ao mercado de trabalho (*hard skills e soft skills*).
- Colabora com a formação crítica, favorecendo o desenvolvimento da autonomia; reflexão sobre as situações; novos conhecimentos.
- Características do *Quiz* do *Kahoot* permite o envolvimento dos estudantes ativamente, constituindo-se de agentes de sua própria aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BACICH L., MORAN J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: Uma abordagem teórico-prática**. 1 ed. Porto Alegre. Penso, 2018.

DICHEVA, D. *et al.* Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. **Educational Technology & Society**, London, v. 18 n.3, 2015.

FADEL, L. M. *et al.* **Gameficação**. 1 ed. São Paulo. Pimenta cultural, 2014.

FILATRO A., CAVALCANTI C. C.,. **Metodologias ativas na educação presencial a distância e corporativa**. 1 ed. São Paulo. Saraiva uni, 2018.

SILVA, J. B.; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, São Paulo, v.41, n. 4, 2019.



