

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

Eloisa Maria Gatti Regueiro<sup>1</sup>

eloisa.gatti@baraodemaua.br

Patrícia Costa da Silva<sup>2</sup>

César Augusto Sangaletti Terçariol<sup>3</sup>

cesar.tercariol@baraodemaua.br

Everaldo Encide de Vasconcelos<sup>4</sup>

eevasconcelos@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

### INTRODUÇÃO

Entre os desafios da educação contemporânea está a integração do desenvolvimento de habilidades e o uso de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem. Os estudantes devem ser críticos e criativos, saber trabalhar em grupo, resolver problemas, tomar decisões rápidas, gerenciar a tecnologia e interagir socialmente. Neste cenário, a I Gincana Acadêmica e Solidária do Curso de Fisioterapia (GinFISIO), que ocorreu no X Encontro das Ligas Acadêmicas do Curso de Fisioterapia do Centro Universitário Barão de Mauá, trouxe componentes que abrangem a extensão, o ensino e a tecnologia, considerando a necessidade de tornar as práticas de ensino dinâmicas e atrativas, bem como o desenvolvimento de habilidades.

---

<sup>1</sup> Pós-Doutorado pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto/ FMRP – USP. Doutora e Mestre pela Universidade Federal de São Carlos, UFSCAR. Especialização em Ativação de Processos de Mudança na Formação Super pela Escola Nacional de Saúde Pública Sergio Arouca Fundação Oswaldo Cruz, ENSP. Especialização em Fisioterapia Cardiorrespiratória Geral e Intensiva pelo Claretiano Centro Universitário, Claretiano/BAT.

<sup>2</sup> Mestre pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto - USP-RP. Especialização em Fisioterapia Traumato-Ortopédica Com Ênfase Em Terapia Manual pelo Centro Universitário Barão de Mauá, CBM.

<sup>3</sup> Doutor e mestre pela Universidade de São Paulo (USP). Docente do Centro Universitário Barão de Mauá

<sup>4</sup> Mestre pela Universidade de São Paulo, USP. Especialização em Fisioterapia Esportiva pela Sociedade Nacional de Fisioterapia Esportiva, SONAFE. Especialização em Aprimoramento Fisioterapia em Ortopedia e Traumato pela Universidade de São Paulo, USP. Aperfeiçoamento em Fisioterapia em Ortopedia e Traumatologia pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

## **OBJETIVO**

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

## **METODOLOGIA**

A I GinFISIO foi dividida em duas etapas: um componente social, que constou da arrecadação de alimentos não perecíveis e itens de higiene pessoal a serem distribuídos às entidades assistenciais da cidade; e uma noite de ensino por meio da ferramenta tecnológica interativa Kahoot, como estratégia de aprendizagem ativa, além do desenvolvimento da habilidade de interação entre eles, a fim de motivar, engajar, envolver e aprender a resolver problemas em grupo.

## **RESULTADOS**

Todos os estudantes do curso foram divididos em 20 grupos de 10-11 integrantes; a divisão contou com integrantes de ambos os turnos do curso, de todos os períodos. Para pontuar a arrecadação foi elaborada uma planilha do Excel com o valor de cada item. Após esta etapa, durante o Encontro das Ligas, a atividade online realizada foi o Quiz do Kahoot, um questionário de múltipla escolha com correção automática, cuja finalidade é avaliar de forma rápida e divertida, com feedback imediato, possibilitando a tomada de decisões. Ao final do jogo foi apresentado um panorama geral do desempenho e resultados, com indicação das respostas corretas e incorretas, além do tempo de resposta que cada grupo utilizou. Este momento promoveu a interação. O resultado foi obtido pela “somatória da arrecadação + diversidade itens (até 100 pontos) + pontos Kahoot + somatória da média do grupo (Nota 1). Todos os integrantes da equipe vencedora receberam 0,50 na média final acrescido de prêmio.

## **CONCLUSÃO**

A proposta da I GinFISIO, como parte do calendário acadêmico, vem da necessidade da interação social e retorno à sociedade, bem como da evolução no processo educativo ativo que viabiliza o desenvolvimento das habilidades necessárias para preparar o profissional ao mercado de trabalho, o processo do aprender, que pode colaborar com a formação crítica destes, favorecendo o desenvolvimento da autonomia, reflexão sobre as situações, novos conhecimentos, entre outros. Neste domínio, uma das características do Quiz do Kahoot é despertar a curiosidade e o envolvimento em experiências para impactar positivamente a performance de aprendizagem, por permitir a utilização de regras claras, feedback imediato, tempo, reflexão, inclusão do erro, colaboração, pontuação, rankings, diversão e, sobretudo, envolver os estudantes a participarem ativamente da proposta, constituindo-se de agentes de sua própria aprendizagem.

**Palavras-chave:** Socialização. Educação. Aprendizado.