



ESTÉTICA PASSANDO OU REPASSANDO: JOGANDO E APRENDENDO

Gisleangela Lima Rodrigues Carrara¹

INTRODUÇÃO: Essa atividade baseia-se nas propostas de metodologias de *gamificação*. A *gamificação* da educação já é um tema cada vez mais discutido no âmbito educacional, no entanto, ainda pouco implementada, em especial no ensino superior. **OBJETIVO:** O presente relato de experiência tem por objetivo apresentar uma atividade de ensino aqui denominada como “Passando ou Repassando: Jogando e aprendendo” inspirada no “Passa ou Repassa” um programa de auditório, do tipo game show, que foi aplicada com sucesso em uma disciplina de Saúde Pública e Primeiros Socorros do curso de graduação Tecnólogo em Estética e Cosmética do Centro Universitário Unifafibe, com o intuito de fazer com que o aluno aprimore seus conhecimentos gerais sobre os temas em questão através de um jogo de perguntas e respostas. **METODOLOGIA:** O relato de experiência envolveu 30 discentes do curso de estética. O “Passando ou Repassando: Jogando e aprendendo” foi aplicada em um único dia, com duração de duas horas, em uma sala de aula da própria universidade. Para o desenvolvimento da atividade, a turma foi dividida em duas equipes (em média 14 alunos cada). Para ambas as equipes, a atividade foi apresentada simultaneamente, sendo explicitadas as regras. A partir do material disponibilizado antecipadamente foi solicitado que cada grupo após a leitura formulasse 10 questões em sala de aula em um tempo de 20 a 30 minutos. As perguntas formuladas foram avaliadas pelo professor, em seguida a partir de um sorteio definiu-se o primeiro grupo. Cada grupo escolhe relator para as questões que serão sorteadas, assim não há repetição do mesmo aluno para responder ou efetuar as questões seguintes, com exceção se o grupo todo já houver respondido. Lançada a pergunta pelo grupo questionador, o aluno (relator) do grupo oponente contava 2

¹ Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro SP. E-mail: gisacolina@yahoo.com.br



minutos a resposta. No caso deste aluno errar a resposta, o outro aluno que formulou a pergunta fornecia a resposta correta. Se nenhum membro das duas equipes der a resposta certa, o professor fazia a mediação da resposta correta, sendo pontuação nula para ambas as equipes. Ocorrendo o erro a próxima pergunta permanecia na equipe adversária, por esta razão o nome da atividade é passando ou repassando. Ocorrendo o acerto, a equipe ganhava pontos que eram marcados no painel ou na lousa. A equipe que fizer mais pontos será a vencedora. RESULTADOS: Pode-se observar o estímulo para aquisição de habilidades e competências em trabalho em equipe, reflexão do tema de aula, reflexão crítica sobre cada questão apresentada, consistência na elaboração das questões, disciplina e organização, além da compreensão da necessidade de intervenção no processo de saúde-doença e seus determinantes. CONSIDERAÇÕES FINAIS: Durante a execução da atividade, foi possível observar o envolvimento discente e o interesse em se concluir a tarefa. Não houve nenhuma ausência de sala de aula ou emissão de comportamentos concorrentes (como conversas paralelas), o que possivelmente possa ser atribuído à receptividade da atividade.

Palavras-chave: ensino superior; metodologias ativas; gameficação; estética.