



de evasões dos alunos.

Referências

ECHER, I. C. A revisão de literatura na construção do trabalho científico. R. gaúcha enferm. Porto Alegre. v. 22, n. 2, p. 5-20, 2001. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/RevistaGauchadeEnfermagem/article/view/4365>>

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996

GAZZINELLI, S. Apostila de parasitologia, 2011. Disponível em: <www.slideshare.net/.../apostila-de-parasitologia-2011>. Acesso em: 17 de janeiro de 2016.

OLIVEIRA, J. L. A. P; SOUZA, S. V. Relato de experiência na atividade de monitoria desenvolvida na disciplina de estágio básico de observação do desenvolvimento: um texto que se escreve a quatro mãos. Cad. acad., Palhoça, SC, v.4, n. 1, p 35-46, 2012. Disponível em:

<http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Cadernos_Academicos/article/view/942#.V4BLCTIrLIU> Acesso em: 27 de Junho de 2016.

WAGNER, F; LIMA, I. A. X; TURNES, B. L. Monitoria universitária: a experiência da disciplina de exercícios terapêuticos do curso de fisioterapia. Cad. acad., Palhoça, SC, v.4, n. 1, p 104-116, 2012. Disponível em: <http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Cadernos_Academicos/article/view/980#.V4BPUtIrLIU>. Acesso em: 27 de Junho de 2016.

INTERVENÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO DA MONITORIA DE ENFERMAGEM EM SAÚDE COLETIVA I

Marília Moreira Torres Gadelha
Acadêmica de Enfermagem do 8º Período
lila_gadelha@hotmail.com
Universidade Federal de Campina Grande.

Marcelo Costa Fernandes
celo_cf@hotmail.com
Docente da UFCEG - Campus Cajazeiras- PB.



Resumo

Os jogos educativos proporcionam uma ação lúdica, onde os alunos se tornam protagonistas no processo de construção de saberes. Sobre essa visão, o presente trabalho objetivou abordar o uso de jogos educativos como estratégia do processo de ensino e aprendizagem. Trata-se de um relato de experiência, vivenciado a partir do programa de monitoria acadêmica vinculada à disciplina Enfermagem em Saúde Coletiva I ofertada no 5º período do curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras- PB. Percebeu-se uma participação eficaz dos alunos com o jogo, favorecendo a discussão, reflexão, interação e participação grupal. A intervenção com o jogo educativo durante a prática de monitoria favoreceu o aprendizado dos alunos em relação aos assuntos abordados, fazendo com que os mesmos participem como atores ativos do processo de aprendizagem.

Palavras-chaves: Tecnologia Educacional; Aprendizagem; Estudantes de Enfermagem.

1 Introdução

A monitoria acadêmica é um fator importante para o processo de ensino-aprendizagem complementar do acadêmico frente às disciplinas que contemplam seu curso. Para os discentes que são monitores é uma oportunidade de experimentar a docência, uma vez que tem como função contribuir, em associação com o professor orientador, na construção das atividades referentes à matéria.

Como inovação para as práticas pedagógicas, vêm se utilizando dos jogos educativos como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem nas monitorias acadêmicas da disciplina de Enfermagem em Saúde Coletiva I, favorecendo a ruptura com as práticas tradicionais de ensino, as quais possibilitam um espaço de compartilhamento de saberes entre o monitor e os estudantes.

A monitoria apresenta uma perspectiva concreta que contribui para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, associado à qualificação técnico-científica do discente monitor, em consonância com o processo pedagógico do curso de graduação ao qual se encontra vinculado (FERNANDES, et al., 2015).

Trata-se de um serviço de suporte educativo que proporciona aos estudantes a possibilidade de aprofundar conhecimentos e resolver possíveis dificuldades que estão



relacionadas à disciplina trabalhada. Possibilita que durante o processo de ensino e aprendizagem, seja criado um espaço onde o estudante possa questionar, praticar e revisar conteúdos abordados em sala de aula com menor grau de receio, favorecendo assim, um maior nível de confiança quanto à realização dos procedimentos (CARVALHO, et al., 2012).

Consiste em uma ideia que contribui o docente em suas atividades cotidianas de forma significativa em todas as etapas do processo pedagógico, ao mesmo tempo tem a finalidade de aperfeiçoar o processo de formação, proporcionar ao aluno a possibilidade de ampliar o conhecimento em certa disciplina, despertar o interesse para a docência e desenvolver aptidões e habilidades no campo do ensino a fim de aperfeiçoar o potencial acadêmico (FREITAS, et al., 2014).

A monitoria envolve benefícios para os acadêmicos, para monitores e professores. Um estudante-monitor compromissado e sabedor do papel a ser desenvolvido tende a fortalecer seu potencial docente, mostrando um aperfeiçoamento em diversas áreas, por exemplo: especialização no conteúdo da disciplina; aperfeiçoamento na linguagem e na comunicação com os pares; desenvolvimento de senso de responsabilidade; comprometimento; sensibilização coletiva; pro-atividade, dentre outros (JESUS, et al. 2012).

A atividade de monitoria é, sem dúvida, uma forma de contribuir para um conhecimento mais vasto para o monitor propiciando maior experiência através da orientação do processo de ensino e aprendizagem, visto que auxilia os alunos na compreensão e na produção do conhecimento, possibilitando um maior entendimento dos assuntos apresentados em sala de aula (CARVALHO; FABRO, 2011).

Para essa compreensão dos alunos, o estudante-monitor em união com seu professor orientador pode desenvolver atividades educativas que possibilitem aos discentes uma absorção mais adequada do conteúdo, tendo como resultado o melhor desempenho dos mesmos. Assim, surge o interesse pela aplicação de uma tecnologia educativa, como os jogos educativos, tornando possível a interação do monitor, junto com os discentes, para a promoção da aprendizagem.

2 Referencial Teórico



As tecnologias educativas devem ser interpretadas como um conjunto de procedimentos sistemáticos que viabilizam maior organização do sistema de educação, fazendo uso de equipamentos tecnológicos, porém não se limitando a estes. Entende-se as tecnologias educativas como um processo facilitador da relação dialética entre teoria e prática, conhecimento e saber, em todos os campos e relações. Logo, estão centralizadas no desenvolvimento humano e é consolidada a partir da aplicação de novos saberes, como teorias, definições e técnicas (NIETSCHE et al., 2005).

O elemento lúdico se move pela inventividade, pela fantasia e pela reinvenção de realidades. Ao encontrar na atividade lúdica um ambiente propício ao aprendizado, cabe perguntar até que ponto o poder disciplinar da técnica, característico dos processos educativos na saúde, limita a irreverência e a espontaneidade do jogo. Ou seja, quanto mais o jogo e sua ludicidade se mantêm, mais se caminha em direção à dimensão formativa, centro da educação crítica (PIRES, et al, 2015).

O lúdico por meio de jogos, brinquedos e dinâmicas é uma manifestação presente no cotidiano das pessoas e, desse modo, da sociedade, desde o início da humanidade, possibilitando o indivíduo pensar, refletir e questionar (SANTOS, 2010). Contempla critérios para uma aprendizagem efetiva, no sentido de que chama atenção para um determinado assunto (intencionalidade/reciprocidade), podendo seu significado ser discutido entre todos os participantes e o conhecimento, gerado a partir da atividade lúdica, pode ser transportado para um campo da realidade, num mecanismo que caracteriza a transcendência (COSCRATO; PINA; MELLO, 2010).

O jogo, por si só, é repleto de motivação e desafio. Isso concorre para que seja de grande valia para a educação, pois a solução de problemas, que é parte do jogo, mexe com as habilidades básicas, ajudando a desenvolver as habilidades superiores (SANTOS, 2010).

Há muitas maneiras de arranjar contingências para promover a aprendizagem. (PANOSSO; SOUZA; HAYDU, 2015). Uma das estratégias que podem ser utilizadas para a consolidação de uma educação construtivista é o uso de jogos educacionais, pois eles estimulam o estabelecimento de melhores relações entre professor, aluno e conhecimento (GURGEL; FERNANDES, 2015).

Estimular o emprego de tecnologias educativas na realização de atividades reflexivas, interativas e de participação, facilita o desenrolar do processo, prende a atenção



do público-alvo e permite o concurso de todos os envolvidos na atividade educativa (BARBOSA, et al, 2010).

Porém, ainda existem limitações na implementação dessas estratégias, seja por desconhecimento dos docentes ou por falta de incentivo das instituições de ensino, restringindo, assim, a formação ao modelo vertical de ensino; logo, há a necessidade de construção de novos modelos de ensino no Brasil, já que existem limitações no que diz respeito ao cumprimento pelo Estado da garantia de serviços públicos de saúde coletiva com qualidade à população, o que pode ser um reflexo das fragilidades presentes na formação do profissional. Acredita-se que estas limitações podem ser sanadas por meio da construção de novos modelos de formação de pessoas, auxiliados pelos jogos educativos (GURGEL; FERNANDES, 2015).

Os jogos educativos proporcionam uma ação lúdica, onde os alunos se tornam protagonistas no processo de construção de saberes. Sobre essa visão, o presente trabalho trata-se de um relato de experiência que tem como objetivo abordar o uso de jogos educativos como estratégia de educação no programa de monitoria da Universidade Federal de Campina Grande para acadêmicos devidamente matriculados na disciplina Enfermagem em Saúde Coletiva I.

3 Metodologia

Estudo do tipo relato de experiência, vivenciada a partir do programa de monitoria acadêmica vinculada à disciplina Enfermagem em Saúde Coletiva I ofertada no 5º período do curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras- PB.

As atividades foram desenvolvidas durante os períodos 2015.1 e 2015.2, onde foi aplicado um jogo educativo. O jogo utilizado foi denominado de “*Saúde Coletiva Game*”, um jogo educacional não digital do tipo tabuleiro. A intervenção foi realizada pela monitora voluntária, o professor orientador da disciplina, e os alunos devidamente matriculados na disciplina em cada período que a atividade foi realizada.

Para elaboração do jogo, foram utilizados os seguintes referenciais teóricos: Portaria nº 2.488, de 21 de outubro de 2011; Os processos de trabalho na Enfermagem; Saúde: a



cartografia do Trabalho Vivo; História das Políticas Públicas de Saúde no Brasil; Constituição da República Federativa do Brasil; Lei nº 8080/9011; Lei 8142/90; Norma Operacional da Assistência à Saúde – NOASSUS 01/02; e Saúde Coletiva: construindo um novo modelo em Enfermagem.

4 Resultados

A disciplina Enfermagem em Saúde Coletiva I é ofertada no 5º período da grade curricular do curso de Graduação em Enfermagem. O programa de monitoria ofertado para essa disciplina objetiva contribuir para o aprofundamento dos conhecimentos teóricos, proporcionando um espaço para esclarecer dúvidas e discutir temáticas abordadas na sala de aula, como também dar auxílio em atividades complementares.

Entre algumas atividades complementares, nos semestres 2015.1 e 2015.2, o jogo educativo foi aplicado como intervenção para facilitar o aprendizado dos alunos durante a prática de monitoria. Esse jogo além de proporcionar uma interação entre a turma, o professor e a monitora, torna a abordagem do assunto mais dinâmico, e com isso, fornece a construção de saberes de forma mútua.

O jogo “Saúde Coletiva Game” aborda três categorias temáticas sobre a Saúde Coletiva, são elas: Processo do Trabalho da Enfermagem em Saúde Coletiva; História das Políticas Públicas em Saúde; e Legislação em Saúde. Essas temáticas foram abordadas anteriormente em sala de aula, de forma que o jogo proporcionou um momento de fixação do conteúdo e avaliação por parte do docente e do aluno-monitor sobre o andamento do aprendizado da turma.



Figura 01: Saúde Coletiva Game

Durante a realização da atividade complementar, pôde-se perceber de forma eficaz o envolvimento dos acadêmicos para descobrir a opção correta do jogo. Entre as equipes, foi notório a cumplicidade e compartilhamento de saberes, favorecendo assim a participação de todos de forma ativa, contribuindo positivamente para o processo de ensino-aprendizagem.

Portanto, os jogos não somente podem ser vistos como instrumentos que proporcionam a diversão, mas também como uma tecnologia capaz de facilitar e acelerar a aprendizagem, ou seja, facilitam mudanças de comportamento por parte dos alunos que o fazem ficarem mais integrados a disciplina e aos assuntos estudados.

Através de relatos verbais dos acadêmicos, conclui-se que a associação do jogo juntamente com a prática de monitoria favorece o conhecimento de forma eficaz. Os estudantes ainda afirmaram que essa intervenção poderia acontecer mais vezes, já que é um método inovador e que traz bons resultados.



5 Discussão

A prática de monitoria durante a graduação trata-se de uma atividade de apoio fornecida aos docentes orientadores de determinadas disciplinas. Ela fornece ao acadêmico um melhor preparo para uma formação docente futura, e como toda atividade curricular ela permite ao estudante-monitor o compartilhamento de experiências, onde ocorre simultaneamente o processo de ensinar, como também de aprender.

Portanto, no desenvolver da atividade referida nesse artigo, o monitor agiu como facilitador da intervenção, visto que ao mesmo tempo em que ele fornece suporte ao seu orientador, ele ajuda o monitorando na busca das soluções das respostas, dessa forma ele vai exercendo a sua prática de orientação do processo de ensino-aprendizagem necessário na vida docente.

Ressalta-se que a monitoria possibilita um espaço para o desenvolvimento de vínculos entre alunos, que veem o monitor como referência, alguém que pode lhes orientar sobre alguns detalhes presentes no desenvolvimento de atividades específicas, uma vez que esse já vivenciou aquela situação em um momento anterior na condição de aluno. Além disso, a estreita relação com o docente permite o aprendizado de novos conhecimentos e maiores oportunidades no que concerne ao desenvolvimento de outras atividades, com especial destaque para a pesquisa e a extensão (CARVALHO, et al, 2012).

Essa atividade de monitoria permitiu ao aluno-monitor, além do intercâmbio de informações e conhecimento com os alunos sobre assuntos da Saúde Coletiva, permitiu a vivência de momentos de ensino onde foi realizado o esclarecimento de dúvidas, pois alguns discentes consideraram ter alguma falha em assimilar determinados conteúdos da disciplina referida.

Sendo assim, o contato do monitor com tecnologias de ensino diferenciadas, que são desenvolvidas e orientadas pelo docente da disciplina, possibilita ao monitor a construção de uma crítica a respeito da intervenção utilizada, o que pode favorecer para que o mesmo desenvolva outras tecnologias de ensino dentro da sua função como aluno- monitor.

Portanto, o monitor deve se apropriar dos jogos educativos como prática educativa problematizadora, a qual parte do princípio de que o educando é voltado epistemologicamente para a curiosidade e para a apropriação dos significados do objeto.



Há nesse contexto uma educação flexível, transversal e libertadora, a qual incentiva o monitor a ouvir o outro, além de só falar. Esse espaço criado por esse método permite a obtenção de uma educação dialética, em que não existe saber concreto e verdadeiro, porém tudo é relativo, negado, complementado ou superado por outros saberes.

Conclusão

O Programa de monitoria desenvolvido no curso de graduação em Enfermagem pela Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras-PB, traz benefícios significativos para os discentes, tanto para aqueles que se submetem ao processo seletivo e são classificados, como para os alunos que serão assistidos pelos estudantes-monitores, uma vez que favorece o aprendizado de ambas as partes, no que se refere ao assunto abordado, a forma a ser estudada e as ações de ensino que serão desenvolvidas.

No que se refere às novas ações de ensino, existem estratégias que podem ser trabalhadas que facilitam o processo de ensino-aprendizagem. Trabalhar com tecnologias educativas, embora seja uma forma relativamente recente de ensino, mostrou-se ser uma forma eficaz, uma vez que estimula o desenvolvimento daquele discente frente à disciplina e facilita a aceitação dos envolvidos, uma vez que o jogo prende a atenção do público-alvo e permite a participação ativa durante toda a atividade educativa.

Dessa forma, foi possível verificar o processo crescente de entendimento do aluno sobre o tema abordado pelo jogo e para o monitor trouxe uma oportunidade de experiência ímpar, pois facilita para o estímulo para uma futura formação docente, onde o mesmo busque sempre trazer idéias inovadoras de ensino.

Referências

BARBOSA, S. M; DIAS, F. L. A; PINHEIRO, A. K. B; PINHEIRO, P. N. C; VIEIRA, N. F. C. Jogo educativo como estratégia de educação em saúde para adolescentes na prevenção às DST/AIDS. **Rev. Eletr. Enf.** v. 2, nº 12 2010.



CARVALHO, D. G.; FABRO, P. N. A importância das monitorias para a formação do acadêmico do curso de matemática – licenciatura. In: **XIII CIAEM-IACME**. Recife, Brasil, 2011.

CARVALHO, I. S.; NETO, A. V. L.; FREITAS SEGUNDO, F. C.; CARVALHO, G. R. P.; NUNES, V. M. A. Monitoria em semiologia e semiótica para a enfermagem: um relato de experiência. **Rev Enferm UFSM**, 2012.

COSCRATO, G.; PINA, J. C.; MELLO, D. F. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta Paul. Enferm.**, v. 23, n. 2, 2010.

FERNANDES, N. C.; CUNHA, R. R.; BRANDÃO, A. F.; CUNHA, L. L.; BARBOSA, P. D.; SILVA, C. O.; SILVA, M. S.A. Monitoria acadêmica e o cuidado da pessoa com estomia: relato de experiência. **Rev Min Enferm**. v. 2, nº 19, 2015.

FREITAS, K. F. S.; OLIVEIRA, M. F. V.; LOPES, M. M. B.; GARCIA, T. E.; SANTOS, M. S.; DIAS, A. R. Novas possibilidades para o ensino de enfermagem em saúde mental: uma experiência de monitoria. **Rev Rene**. v. 5, nº 15, 2014.

GURGEL, P.C.; FERNANDES, M. C. Jogos educacionais no ensino da enfermagem em saúde coletiva: relato de experiência. **Rev Enferm UFPE**. Recife, v. 9, nº 9, 2015.

JESUS, D. M. O.; MANCEBO, R. C.; PINTO, F. I. P.; BARROS, G. V. E. Programas de monitorias: um estudo de caso em uma ifes. **RPCA**. Rio de Janeiro, v. 6, nº 4, 2012.

NIETSCHE, E. A. et al. Tecnologias educacionais, assistenciais e gerenciais: uma reflexão a partir da concepção dos docentes de enfermagem. **Rev. Latino-Am. Enfermagem**, Ribeirão Preto, v. 13, n. 3, 2005.

PANOSSO, M. G.; SOUZA, S. R.; HAYDU, V. B. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **Rev Quad da Assoc Bras de Psic Esc e Educ**, São Paulo, v. 19, nº 2, 2015.

PIRES, et al. Desenvolvimento e validação de instrumento para avaliar a ludicidade de jogos em saúde. **Rev Esc Enferm USP**, 2015.

SANTOS, S. M. P. Os jogos, brinquedos e dinâmicas. In: SANTOS, S. M. P. **O brincar na escola – metodologia lúdica-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. Petrópolis: Vozes, 2010.