



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

E3 - CIÊNCIAS, EDUCAÇÃO E SUAS TECNOLOGIAS

PAINÉIS

OS JOGOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO EN- SINO SUPERIOR

Thaynara Maria de Oliveira Albuquerque¹

¹Acadêmica de Enfermagem, Universidade Federal de Campina Grande,
narasjp@hotmail.com

Luênya Gomes da Nóbrega²

²Acadêmica de Enfermagem, Universidade Federal de Campina Grande,
luênya.nobrega@hotmail.com

Marcelo Costa Fernandes³

³Professor Orientador, Universidade Federal de Campina Grande.
celo_cf@hotmail.com

PALAVRAS CHAVES: Saúde Coletiva; Monitoria; Ensino Superior.

INTRODUÇÃO

As tecnologias educativas, em especial os jogos educativos, são usados como forma de aprender e ensinar, enveredando caminhos para o lúdico. A utilização dos jogos independente de digitais ou os físicos como os de tabuleiros tem por objetivo proporcionar interação interpessoal favorecendo a quebra de paradigmas.

O jogo é uma ferramenta tida como tecnologia intelectual capaz de inovar o ensino- aprendizagem auxiliando na construção do conhecimento, sendo aplicado nas salas de aula mediante determinado assunto ou objetivo a ser alcançado. O método de introduzir jogos didáticos nos cenários formativos já é uma realidade brasileira o que demonstra preocupação em discutir a necessidade de uma reforma educacional, ultrapassando os métodos



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

convencionais, construindo uma prática docente dinâmica disseminando conhecimento nas instituições de ensino comprovada pela mudança nos planos de curso de disciplinas nas universidades (LAPRANO, 2015).

As universidades buscam a modernização de infraestrutura, equipamentos, docentes de alto nível bem como proporcionar aos estudantes educação de qualidade. Grandes partes desses docentes utilizam dinâmicas, rodas de conversas e jogos, para facilitar a fixação dos conteúdos e proporcionar a interação educador-educando (LAPRANO, 2015).

Em contrapartida ainda existe grande resistência por parte do corpo docente em utilizar os jogos como método didático principalmente àqueles que já possuem uma longa trajetória de trabalho, os que são presos a práticas arcaicas ou os que simplesmente não veem o método como aceitável para educar (WOLSKI, 2013).

O objetivo refletir sobre a utilização do jogo como ferramenta de ensino aprendizagem no ensino superior.

DESENVOLVIMENTO

Com base na importância que a utilização dos jogos didáticos vem ganhando nas universidades o referido trabalho trata de um estudo reflexivo diante das práticas de monitoria e das aulas da disciplina de Saúde Coletiva I de uma Universidade Federal do sertão nordestino no período de Novembro de 2016 à Julho de 2017.

Foi utilizada como ferramentas para fixação de conhecimento a prática de seminários em grupos dinâmicos com utilização de jogos digitais desmistificando o tradicional método de aprendizagem e de maneira simultânea aprendendo e produzindo.

Como forma de avaliação, jogos educativos produzidos pelo projeto de pesquisa LATICIS/UFCG/CFP foram utilizados como teste de conhecimento, sendo disposta a sala em três grupos. O jogo é no formato de tabuleiro contendo um total de dicas, passarela numerada e eixo temático, além de contar com fichas com 10 pistas referentes a um eixo temático e sua resposta.



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

O programa de monitoria da universidade consiste em acadêmicos que já passaram pela disciplina e através de seleção estão aptos a contribuir para a construção do conhecimento de outros que irão cursá-la. É um desafio a ser superado pelos discentes/monitores, pois eles se colocam como apoio para os docentes e a busca por uma metodologia que possa ser repassada de forma clara que contribua para o aprendizado dos discentes como do próprio monitor que assume o papel figurativo de docente.

O jogo é destacado por ter uma meta desafiadora, devendo ser divertido e envolvente de jogar, desenvolvendo no indivíduo habilidades antigas ou criando novas, visando conhecimentos sobre diversas áreas temas de modo que o indivíduo se beneficie durante ou após jogar (LAPRANO, 2015).

A prática da monitoria está relacionada à disciplina de Enfermagem em Saúde Coletiva I, a qual possui temática central a compreensão da rede de atenção à saúde no Brasil, bem como sensibilizar os estudantes sobre as inúmeras possibilidades de produção do cuidado, além da ruptura com o modelo tradicional de atenção à saúde.

Os jogos podem ser utilizados em diversas temáticas da área da saúde que são pontos-chaves no processo de aprendizado do aluno, normalmente eles são apresentados aos estudantes quando os conteúdos que são envolvidos já foram abordados em sala de aula, mas antes de iniciar o jogo propriamente dito é necessário que o docente realize uma síntese dos conteúdos que estão presentes nos jogos (PANOSSO; SOUZA, HAYDU; 2015).

A prática de jogos educativos em tabuleiros como uma metodologia ativa torna o ambiente mais lúdico e o ensino-aprendizagem mais dinâmico e compreensivo para os alunos que estão tendo o seu primeiro contato na disciplina de Saúde Coletiva I. Essa metodologia criativa provoca no aluno o interesse em querer participar despertando o interesse e um maior envolvimento dos estudantes nas temáticas abordadas nos jogos contribuindo para a construção de novos saberes (BATISTA; DIAS, 2012).

Diante da prática vivenciada a partir dos jogos ofertados pela disciplina pode-se perceber um melhor interesse e curiosidade no aluno em querer ter um conhecimento a mais sobre os assuntos.



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observa-se a importância que o docente tenha a iniciativa e criatividade de sempre está procurando e inovando novas ferramentas de ensino tornando suas aulas mais interessantes e atraentes e a utilização dos jogos como metodologia ativa vem a responder a necessidade de um método diferenciado para reforçar os conteúdos previamente abordados.

Através desse trabalho foi possível perceber a importância da interação docente/monitor para um melhor entendimento dos alunos diante os assuntos repassados pelo professor de forma dinâmica. Acreditamos que a figura do monitor é de extrema importância para que tudo possa ser executado com clareza e se tenha o sucesso esperado.

Foi percebido que os jogos educativos como uma metodologia ativa tornou-se um instrumento facilitador da interação e têm provocado melhor desempenho dos alunos diante dos assuntos que são abrangidos no mesmo. Enfocasse também que os jogos são como ferramentas de apoio para o ensino que desenvolve melhor conduta no processo de ensino-aprendizado e que conduz o aluno a explorar seus conhecimentos sobre as temáticas abordadas.

REFERÊNCIAS

BATISTA, D.A; DIAS, C.L. **O processo de ensino e de aprendizagem através de jogos educativos no ensino fundamental.** Colloquium Humanarum, v. 9, n. Especial. Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente, 2012.

LAPRANO, M.G.G. **Cenário inovador na formação de professores de enfermagem.** Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo, 2015.

PANOSSO, M.G; SOUZA, S.R; HAYDU, V.B. **Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental.** Revista quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional, São Paulo, v.19. n.2, pag.233-241, 2015.

WOLSKI, Z.B; TOLOMEOTTO, K.R.B. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE.** Cadernos PDE vol. 1. Governo do Estado do Paraná, 2013.