

TRANSFORMAÇÃO SOCIAL
E SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL07 a 10 de Dezembro 2009
Centro de Convenções do Ceará
Fortaleza

Trabalho 1495 - 1/3

ESTRATÉGIA DE ENSINO NA MONITORIA DE BASES HISTÓRICAS
DA ENFERMAGEM DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
ATRAVÉS DA CRIAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO: RELATO DE
EXPERIÊNCIAPAULA, Priscila Fontenele de¹BRITO, Gizelly Castelo Branco²DAMASCENO, Ana Kelve de Castro³

INTRODUÇÃO: No atual processo educacional, os educadores com seus métodos de ensino tradicionais, já não conseguem mais despertar o interesse de seus alunos para um melhor aprendizado. Os alunos precisam de metodologias que os façam questionarem, debaterem e participarem de forma ativa. É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar (LOPES, 2001). Os jogos educativos têm sido bastante difundidos como ferramentas de apoio pedagógico e considerados importantes estratégias de ensino, pois apresentam grande capacidade de incitar o interesse dos alunos pelos conteúdos ministrados em sala de aula, tornando melhor o ensino-aprendizado. De acordo com Rebello, Monteiro e Vargas (2001), o jogo tem seus objetivos atingidos quando gera debates, fornece informações e esclarece dúvidas de forma satisfatória e dinâmica. A disciplina de Bases Históricas da Enfermagem integra a grade curricular do curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal do Ceará. É desenvolvida no primeiro semestre e tem como objetivo proporcionar conhecimento aos alunos recém ingressos à Universidade, acerca do desenvolvimento histórico da Enfermagem como profissão e analisar as condições de sua implantação em um contexto

1. Acadêmica de Enfermagem da Universidade Federal do Ceará (UFC). Bolsista Não Remunerada do Programa de Iniciação à Docência (PID). Monitora da disciplina de Bases Históricas da Enfermagem da Universidade Federal do Ceará. Relatora. Email: priscila_fontenele@hotmail.com
2. Acadêmica de Enfermagem da Universidade Federal do Ceará (UFC). Bolsista Remunerada do Programa de Iniciação à Docência (PID). Monitora da disciplina de Bases Históricas da Enfermagem da Universidade Federal do Ceará.
3. Enfermeira. Doutora em Enfermagem. Professora Adjunto II da Universidade Federal do Ceará (UFC). Tutora do PET. Coordenadora do Projeto de Monitoria de Bases Históricas de Enfermagem no Cotidiano Acadêmico. PID/UFC.

TRANSFORMAÇÃO SOCIAL
E SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL07 a 10 de Dezembro 2009
Centro de Convenções do Ceará
Fortaleza

Trabalho 1495 - 2/3

mundial. A disciplina conta com a participação de duas monitoras. A monitoria é um serviço de apoio pedagógico que visa oportunizar o desenvolvimento de habilidades técnicas e aprofundamento teórico, proporcionando o aperfeiçoamento acadêmico (HAAG et al. 2008). Foi durante a participação na monitoria da disciplina de Bases Históricas da Enfermagem que nos sentimos estimuladas a desenvolver uma estratégia de ensino criativa, sob a orientação da docente responsável, a fim de que pudéssemos atrair os alunos a participarem da disciplina de maneira dinâmica através de um jogo. Dessa forma, tendo em vista a grande importância dos jogos educativos como poderosas ferramentas de ensino, realizamos uma atividade que possibilitou a verificação e o aprofundamento do conteúdo aprendido durante a aula. **OBJETIVOS:** Descrever a criação e o desenvolvimento de um jogo educativo relacionado à História da Enfermagem, contribuindo para facilitar e dinamizar o processo ensino-aprendizagem. **METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência. O jogo educativo foi desenvolvido pelas monitoras da disciplina de Bases Históricas da Enfermagem, no mês de maio de 2009, sendo aplicado aos alunos do primeiro semestre do curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal do Ceará do período letivo 2009.1. O jogo era constituído de um tabuleiro, um dado gigante e pinos que seriam representados pelos próprios alunos. Para a elaboração do jogo, contamos com o apoio e a orientação da docente responsável pela disciplina. **RESULTADOS:** A idéia surgiu da necessidade de atrair os acadêmicos a participarem dinamicamente do estudo histórico de sua futura profissão. Desenvolvemos um jogo de tabuleiro, no qual os alunos atuaram ativamente, respondendo a perguntas que tinham embasamento de acordo com o conteúdo ministrado em sala de aula. O jogo foi confeccionado pelas duas monitoras por meio de materiais acessíveis e baratos. A representação do tabuleiro foi feita através de marcações feitas de e.v.a colocadas no chão, onde cada marcação representava uma casa em que o participante deveria responder a uma pergunta. O dado gigante servia para dar direcionamento ao jogo, sendo feito de papelão e e.v.a. Foram confeccionados chapéus de cores diferentes, um número de três, colocados em cada participante, e estes atuaram como os próprios pinos do tabuleiro. A sala foi dividida em equipes cada uma de acordo com a cor do chapéu dos participantes. Em cada casa o jogador respondia a uma

TRANSFORMAÇÃO SOCIAL
E SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL07 a 10 de Dezembro 2009
Centro de Convenções do Ceará
Fortaleza

Iracema Gardia

Trabalho 1495 - 3/3

pergunta e tinha a oportunidade de pedir ajuda a sua equipe, caso não soubesse a resposta, porém a equipe tinha um limite de tempo para responder. Para cada resposta correta o participante ganhava o direito de jogar o dado gigante, que continha algumas ordens, como “pule uma casa”, “ande uma casa e chame um amigo para participar no seu lugar”, “responda a mais uma pergunta corretamente e poderá seguir em frente”, “fique onde está”, “ande uma casa” e “volte para o começo do jogo”. Ganhou o jogo o participante que chegou primeiro ao final do percurso. Desde o princípio, os alunos demonstraram-se bastante participativos. Todos contribuíram para o bom andamento do jogo e compreenderam a importância deste método como um recurso auxiliar na melhoria do ensino-aprendizagem. Um dos aspectos mais importantes foi que o jogo estimulou os alunos a questionarem, dando oportunidade para a facilitação do aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: Com base nas observações feitas pelos alunos durante a utilização do método, analisamos de forma satisfatória o estímulo e a aceitação dos estudantes quanto à estratégia de ensino aqui desenvolvida. Dessa forma, espera-se que a utilização de métodos que contribuam para o aprendizado, ao mesmo tempo em que sejam dinâmicos e didáticos, estimulem a participação e a reflexão dos estudantes. As possibilidades para a utilização e o desenvolvimento de jogos educativos são enormes e deveriam ser mais exploradas como uma prática pedagógica alternativa.

DESCRIPTORES: Ensino; Jogo Educativo; Enfermagem

REFERÊNCIAS

LOPES, M. G. Jogos na Educação: criar, fazer e jogar, **4º Edição revista**, São Paulo: Cortez, 2001.

REBELLO, S.; MONTEIRO, S.; VARGAS, E. P. A visão de escolares sobre drogas no uso de um jogo educativo. **Interface Comum. Saude Educ.**, v.5, n.8, pg. 75-88, 2001.

HAAG, G. S.; KOLLING, V.; SILVA, E.; MELO, S. C. B.; PINHEIRO, M. Contribuições da monitoria no processo ensino-aprendizagem em Enfermagem. **Rev. bras. enferm.**, Brasília, v.61, n.2, pg. 215-220, March/April. 2008.