

GINCANA EPIDEMIOLÓGICA: ESTRATÉGIA LÚDICA FACILITADORA DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Maria Graziely Lopes Silva

FAMETRO – Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza

E-mail: maria.silva60@aluno.fametro.com.br

Alana Azevedo de Oliveira

FAMETRO – Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza

E-mail: alana-ce@hotmail.com

Cristiana Ferreira da Silva

FAMETRO – Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza

E-mail: silva_ferreira_cristiana@yahoo.com.br

Título da Sessão Temática: Promoção da saúde e tecnologias aplicadas

Evento: VI Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO

Os jogos educativos têm um propósito de melhorar e apoiar no desenvolvimento formal ou informal, sendo uma estratégia inovadora de ensino, na qual os alunos se dedicam mais no âmbito acadêmico, visto que a maioria tem outras funções além de serem estudantes e possuem uma dificuldade de conciliação entre estudo/trabalho. Dessa forma, a monitoria de Epidemiologia planejou como estratégia lúdica uma gincana epidemiológica, desenvolvida para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Na gincana, foram utilizados jogos como dominó, cruzadinha, caça palavras e figuras. Os estudantes que participaram da aula tiveram um resultado positivo, retiraram suas dúvidas acerca do conteúdo, fizeram questionamentos e consequentemente apresentaram um bom resultado nas avaliações.

Palavras-chave: Tecnologia educacional. Jogos e Brinquedos. Monitoria.

INTRODUÇÃO

Com o advento da globalização e seu acelerado processo de modernização tecnológica tornou-se necessário ampliar a forma tradicional em ensinar buscando novas metodologias que busquem a participação ativa dos alunos na construção do seu conhecimento e que possibilitem que eles sejam protagonistas e corresponsáveis pela sua aprendizagem.

Sendo assim, a atividade lúdica favorece a atuação do monitor no processo de ensinar, pois proporciona dinamicidade e responsabilidade, utilizando ferramentas

interessantes para descontrair e trabalhar diferentes temas e conteúdos conforme a realidade do aluno sendo um excelente instrumento para promover a aprendizagem. (SOUZA et al., 2017)

Há várias maneiras de promover aprendizagem, sendo uma delas os jogos educativos. Define-se como aquele que tem um propósito didático, para melhorar e apoiar o desenvolvimento da aprendizagem formal ou informal. (PANOSSO et al., 2015).

Os jogos possuem regras que possibilitam entretenimento, possuindo objetivos coerentes nas estratégias realizadas para alcançar a aprendizagem dos alunos se enquadrando em um método voltado para a promoção da aprendizagem ativa, no qual o aluno torna-se o centro do seu processo de ensino (PANOSSO et al., 2015; FERNANDES e ÂNGELO, 2018).

Para Fernandes e Ângelo (2018) existe uma barreira entre as estratégias inovadoras de ensino e os métodos tradicionais, pois nas estratégias inovadoras o desempenho é maior quando os alunos se dedicam mais no âmbito acadêmico, fazendo questionamentos sobre o assunto, trabalhando em equipe e conseqüentemente tendo a capacidade de raciocinar sozinho o conteúdo assimilado em sala de aula.

Dessa forma, a monitoria em epidemiologia planejou como estratégia lúdica uma gincana para facilitar o processo de ensino aprendizagem dos acadêmicos e para desenvolverem habilidades como a crítica, os questionamentos e o trabalho em equipe.

Mediante o exposto, objetivou-se relatar a experiência de alunas monitoras frente a utilização da gincana epidemiológica como proposta lúdica dentro de um programa de monitoria como ferramenta de auxílio no processo de ensino com acadêmicos matriculados na disciplina de epidemiologia do curso de graduação em enfermagem.

METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência de monitoras diante da aplicação de uma gincana como prática lúdica para revisar os assuntos da primeira avaliação da disciplina, cujo objetivo principal da nova abordagem de revisão foi esclarecer os alunos sobre o conteúdo revisado em sala de aula e esclarecer dúvidas.

A experiência se desenvolveu no período de 2018.1 com discentes matriculados na disciplina de epidemiologia pertencentes ao 4º período do Curso de Graduação em Enfermagem da Fametro.

Embasado em estudos dirigidos anteriores da disciplina foi escolhido pelas as monitoras jogos para auxiliá-las na revisão, intitulando-se o momento de “Gincana Epidemiológica” devido a gama de jogos escolhidos para abordar os assuntos de epidemiologia.

Os jogos escolhidos foram um dominó abordando sobre fundamentos da epidemiologia e História Natural da Doença, dos quais eles teriam que juntar as peças a partir da linha cronológica e conceitos; figuras e um dado com as faces contendo: tempo, pessoa, lugar, hipótese, jogue outra vez e perdeu a vez, o qual os alunos jogavam e teriam que indicar onde estava uma dessas características nas figuras; cruzadinha para aplicar os conceitos de processo epidêmico e endêmico e por fim um caça palavras de doenças e agravos de notificação compulsória.

Ao explicar como seria a monitoria de revisão logo após optou-se por dividir a turma em duas equipes. A divisão foi livre e atendeu a vontade para os alunos que se dividiram por afinidade e em cada etapa dos jogos da gincana os grupos tiveram tempo para discutir como equipe em qual peça escolher ou um representante que iria para a brincadeira.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao ser apresentada aos alunos a proposta da gincana epidemiológica observou-se a empolgação e motivação diante da nova abordagem como instrumento de revisão e o entusiasmo dos alunos veio ao encontro do objetivo das monitoras de promover uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa.

De acordo com Sousa et al. (2017) o papel principal do educador é estimular os alunos na construção do seu conhecimento e desafiá-los a produzir novos conhecimentos de maneira criativa, ou seja, aprender a conhecer. Embora as aulas tradicionais tenham inegável valor é importante que o educador recorra a formas de conciliar o conteúdo a ser estudo com dinâmicas que estimulem o raciocínio e a participação dos estudantes.

Durante a gincana foi possível identificar o conhecimento e dificuldade individual dos alunos com a matéria e habilidades como dinamicidade, engajamento, dedicação, organização e trabalho em equipe. Tais aspectos evidenciaram que os estudantes gostaram dos jogos aplicados e que a nova dinâmica de revisão os ajudou a compreender melhor o conteúdo e que foi uma nova forma de chamar atenção para o conteúdo.

A equipe vencedora recebeu como principal prêmio: feedbacks positivos para ampliar entusiasmo em estudar para a disciplina. De acordo Gris et al. (2017) os jogos educativos promovem interação entre os jogadores e o aprendizado dos objetivos propostos

além das consequências arbitrárias como ganhar pontos, alcançar o placar mais alto, vencer o adversário os estimulando a participarem da brincadeira.

Acrescenta Pinheiro et al. (2016) que os jogos permitem a auto avaliação dos alunos em seu desempenho acadêmico se os seus métodos de estudos estão sendo eficazes e os jogos entram para auxiliá-los a melhor desenvolver sua maneira de aprender.

No decorrer dos jogos, os alunos se sentiram mais confortáveis em tirar suas dúvidas relacionadas ao conteúdo da prova, favorecendo o vínculo aluno/monitor, ampliando a possibilidade de colocar o discente como sujeito autor do seu próprio processo de ensino-aprendizagem.

Os estudantes que participaram da gincana conseguiram obter sucesso na primeira avaliação da disciplina. Sendo assim, observou-se que esta é uma estratégia positiva para o trabalho na graduação, pois os alunos mesmo com a proximidade da prova ainda tinham inúmeras dúvidas.

Ressaltamos que diante do crescente ingresso de alunos na vida acadêmica, a dificuldade dos mesmos em se adaptar com os novos horários, a nova vivência em ter que conciliar a vida acadêmica com o trabalho, a distância da faculdade da sua residência exige a ampliação de metodologias utilizadas para estimular esses alunos a estudarem.

Fernandes e Ângelo (2018) discutem que na formação de enfermeiros é necessária a utilização de metodologias que agreguem a teoria e prática. Para isso, é indispensável integrar um novo padrão do ensino que enfoque no processo de ensino-aprendizagem dos alunos e não somente o conteúdo ministrado em sala. Estimulando que o aluno desenvolva competências, alicerçadas em um processo de construção de saberes e práticas com implicação no próprio sujeito e os jogos constitui uma estratégia para ir ao encontro desse objetivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o uso da gincana epidemiológica aos alunos do curso de enfermagem da disciplina de epidemiologia foi bastante enriquecedor, visto que compreenderam o conteúdo de forma lúdica, esclareceram dúvidas e revisaram o conteúdo ministrado em sala de aula, facilitando assim um bom rendimento para a primeira avaliação.

O monitor é um facilitador direto do ensino-aprendizagem no âmbito acadêmico, que aborda em diferentes formas o conteúdo, podendo ser expressadas por meio de tecnologias que reflitam o aprendizado do seu público-alvo, investigando assim as dúvidas

dos estudantes para uma melhor compreensão dos conteúdos, portanto facilitando a aprendizagem entre professor/aluno.

REFERÊNCIAS

FERNANDES, C.S.N.N; ÂNGELO, M. Estratégias lúdicas utilizadas em enfermagem – uma revisão integrativa. **Av. enferm**, vol. 36, n 1, p. 88-98, janeiro/abril 2018.

GRIS, G; ALVES, H.W; ASSIS G.J; SOUZA, S.R. Utilização de Jogos adaptados para avaliação de habilidades matemáticas e monetárias. **Temas em psicologia**, vol. 25, n 3, p. 1139-1152, setembro 2017.

PANOSSO, M.G; SOUZA, S.R; HAYDU, V.B. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação analítico-comportamental. **Psicol. Esc. Educ**, vol. 19, n 2, p. 233-241, maio/agosto 2015.

PINHEIRO, S.N.S; DAMIANI, M. F.; JUNIOR B. S. S. O jogo com regras explícitas influencia o desenvolvimento das funções psicológicas superiores? **Psicologia escolar e educacional**, vol. 20, n 2, p. 255-263, maio/agosto 2016.

SOUZA, J.B; COLLISELLI, LIANE; MAUDEIRA, V.S.F. A utilização do lúdico como estratégia de inovação do ensino da enfermagem. **Revista de enfermagem do centro-oeste mineiro**, p. 1-6, 2017.