**JOGOS DINÂMICOS NA MONITORIA DE ANATOMIA PALPATÓRIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**Área Temática:** Ensino, Pesquisa e Extensão em Educação

**Área de Conhecimento: Ciências da Saúde**

 **Encontro Científico:** IX Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

**RESUMO**

**Introdução:** A monitoria acadêmica é uma das várias forma que o Ensino Superior encontrou de estimular a docência nos alunos do mesmo e auxiliar os estudantes que apresentam maior dificuldade de absorção dos conteúdos. Os jogos didáticos tem, além da capacidade de ensino, alto potencial de entretenimento e atração do público que não tem tanta familiaridade com essas ferramentas no ensino. **Objetivo:**  O objetivo deste estudo é relatar a experiência de um discente do curso de fisioterapia no uso de jogos durante aulas de monitoria da disciplina de anatomia palpatória em uma IES. **Metodologia:** Trata-se de um relato da experiência de caráter descritivo. Buscou-se repassar a experiência da utilização de jogos dinâmicos por um monitor acadêmico na disciplina de anatomia palpatória. **Resultados:** Após a escolha e testagem dos jogos, os mesmos foram aplicados com os alunos. Foi observado que a aceitação e interação dos alunos foi melhor em comparação a outras aulas da disciplina sem os jogos. **Considerações finais:** O uso dos jogos dinâmicos se mostrou uma ferramenta promissora de ensino, fixação e incentivo ao estudo, porém pouco explorada.

**Palavras-chave:** Monitoria acadêmica; jogos didáticos; relato de experiência.

**INTRODUÇÃO**

A monitoria acadêmica é uma das várias forma que o Ensino Superior encontrou de estimular a docência nos alunos do mesmo e auxiliar os estudantes que apresentam maior dificuldade de absorção dos conteúdos dispostos nas matrizes curriculares das Instituições de Ensino Superior (IES), sendo a IES consciente do papel de forma profissionais críticos e qualificados e não apenas repassar conhecimentos e informações (GOLÇALVES et al., 2021).

Albuquerque et al. (2012) ressaltam que o graduando monitor tem um fator importante que o ajuda na proximidade com outros alunos que é a experiência recente de ter estado na mesma situação/disciplina e a faixa etária que facilita a comunicação entre ambos.

A metodologia de ensino dentro das grandes Instituições de Ensino Superior já vem por anos bastante marcada pelo método “G.L.S.” (giz, lousas e salvas) que se mostram eficientes, mas não suficientes para atrair a atenção dos alunos de forma geral, principalmente se para o aluno o conteúdo não é de fácil absorção (COVOS et al., 2018).

A utilização de métodos alternativos de ensino ainda pode ser por vez duvidosos tendo em vista que podem desviar-se do objetivo de ensino e seguir para a linha de entretenimento quando mal aplicados (COVOS et al., 2018).

A *gameficação*, metodologia que utiliza jogos como forma de ensino, vem sem difundida entre os profissionais de ensino, ainda que em passos lentos. Os jogos didáticos tem, além da capacidade de ensino, alto potencial de entretenimento e atração do público que não tem tanta familiaridade com essas ferramentas no ensino (RESENDE., 2019).

O objetivo deste estudo é relatar a experiencia de um aluno de fisioterapia no uso de jogos durante aulas de monitoria de anatomia palpatória em uma IES.

**METODOLOGIA**

Trata-se de um relato da experiência de caráter descritivo. Buscou-se repassar a experiência da utilização de jogos dinâmicos por um monitor acadêmico na cadeira de anatomia palpatória ministrada no Centro Universitário Fametro no período do primeiro semestre do ano de 2022 até o mês de setembro de 2022, prestando, então, monitoria em 3 turmas da disciplina.

Os jogos foram selecionados por busca simples em plataformas digitais e produzidos pelo monitor, adaptando para o conteúdo ministrado no período em que os jogos foram utilizados nas aulas de monitoria em laboratórios. Ao final da busca foram selecionados uma forma digital do “jogo da memória das ações musculares” e uma variação do jogo da adivinhação.

Anterior a aplicação dos jogos os mesmos eram testados entre os monitores e posteriormente revisados para, então aplicar em sala com os alunos sem surpresas indesejadas, tal como afirma Lozza (2017) que ressalta a importância da testagem de jogos de qualquer origem antes de apresentar ao público alvo principal o que garantiu a passagem do conhecimento de forma correta.

Além da testagem, os alunos eram instruídos de como responder os jogos antes do início dos mesmos apresentando uma breve “*gameplay*” (modo correto de jogar) já que um dos jogos foi enviado aos alunos por meio de uma rede social para que pudessem responder sozinho em casa.

**RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Após a escolha e testagem dos jogos, os mesmos foram aplicados com os alunos. O jogo da memória foi produzido no PowerPoint (pacote OFFICE) por um dos monitores e era apresentado ou no formato de 10 pares ou no formado de 5 pares, aonde um músculo, vértebra ou grupo muscular deveria ser associado ou com sua ação ou sua localização no momento da palpação prática mostrada previamente na aula com o professor ou nas revisões com os monitores. As respostas certas eram sinalizadas no próprio card do jogo e em um arquivo enviado junto com o jogo.

O jogo da adivinhação foi esboçado no quadro negro dos laboratórios da Instituição, onde foram escritos um músculo e/ou ações e caixas de texto em branco aonde os alunos deviam sinalizar que sabiam a resposta para completar o quadro, caso correta a resposta era recompensada com alguma guloseima, caso errada a resposta era então corrigido e recebiam a explicação correta.

Foi observado que os alunos aceitaram bem os jogos tendo em vista os bons desempenhos nas dinâmicas e ótima interação com a mesma. O que vai ao o encontro do que Covos et al. (2018) concluíram em seu estudo, aonde a *gamificação* foi usada no ensino superior, não apenas para descontrair os alunos, mas também fixar o conteúdo previamente apresentado para que fosse possível entender a dinâmica usada.

Em um estudo de caso Silva Filho et al. (2020) também utilizaram jogos, desenvolvidos em um site específico para alunos de anatomia humana, em que o estudo focou em observar as visitar ao site de forma autônoma e comparou os conteúdos com mais interação eram os mesmo que os alunos relatavam mais dificuldade antes do estudo e que após os jogos o conteúdo foi melhor aceito pelos alunos.

Quando observado as dúvidas devidas as respostas erradas, os monitores, então, interviam esclarecendo o conteúdo e com o decorrer das aulas cada vez menos dúvidas surgiam durante as dinâmicas o que pode sugerir que os jogos ajudaram na captação e fixação do conteúdo abordado.

Por fim, foi observado que a interação e aceitação das dinâmicas por parte dos alunos, em comparação com outras aulas sem o emprego dos métodos descritos acima. Além, de menos dúvidas levantadas para os monitores, o que pode sugerir melhor fixação do conteúdo.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O uso dos jogos dinâmicos mostrou-se como uma ferramenta promissora de ensino, fixação e incentivo ao estudo da anatomia palpatória, porém pouco explorada. Fica, então, como sugestão para futuras pesquisas a aplicação de jogos mais direcionados para o ensino superior e comparados uns com os outros.

**REFERÊNCIAS**

ALBUEQUERQUE, Gabriel de Souza; MENDES, Rogério Rafael da Silva; ROCHA, Bruno da Costa.; CARNEIRO, Mário de Castro. Monitoria de técnica Operatória e Cirurgia Experimental e Sua Relevância na Formação Médica. **Revista Brasileira de Educação Médica**. v.36, n.4, p.564-569, 2012.

COVOS, Jacqueline Sardela; COVOS, José Fernando; RODRIGUES, Fernanda Ribeiro; OUCHI, Janaina Daniel. O novo perfil de alunos no ensino superior, e a utilização de jogos lúdicos para facilitação do ensino aprendizagem**. Revista Saúde em Foco**. p. 63-74, 2018.

GONÇALVES, Mariana Fiuza; GONÇALVES, Alberto Magno; FIALHO, Beatriz Fiuza; GONÇALVES, Ilda Machado Fiuza. A importância da monitoria acadêmica no ensino superior. **Revista do PEMO**, [*S. l.*], v. 3, n. 1, p. e313757, 1 jan. 2021.

RESENDE, Bruna Silva; ALVES, Lucas Augusto; SOUZA, Pedro Duran Marquez de; GOSCH, Carina Scolari. JOGO DA MEMÓRIA IMUNOLÓGICA - UMA PROPOSTA DE GAMEFICAÇÃO NO ENSINO MÉDICO. **Revista Projeção e Docência**, [*S. l.*], v. 10, n. 2, p. 119, 2019.

FILHO, Francisco Cezimar da Silva; PEREIRA, Andresa Costa. O uso de jogos digitais para o ensino da anatomia humana: um relato de experiência. **Research, Society and Development;** [*S. l.*], v. 9, n. 9, p. e261996602, 2020.