

JOGO DE TABULEIRO COMO METODOLOGIA ATIVA DE ENSINO: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Letícia Saraiva Alexandre

Discente - Centro Universitário Fametro- Unifametro
leticia.alexandre01@aluno.unifametro.edu.br

Samyra Pinheiro Morais

Discente - Centro Universitário Fametro- Unifametro
samyra.morais@aluno.unifametro.edu.br

Denise Moreira Lima Lobo

Docente - Centro Universitário Fametro - Unifametro
denise.lobo@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Prática docente e tecnologias educacionais

Área de Conhecimento: Ciências da Saúde

Encontro Científico: X Encontro de Monitoria

RESUMO

Introdução: A educação consiste não somente no ato de reproduzir o que foi dito, mas de elaborar métodos que possam maximizar a aprendizagem e proporcionar ao aluno uma maior participação durante o processo de ensino. Assim, é importante que durante a monitoria acadêmica sejam desenvolvidas estratégias, baseadas em metodologias ativas, capazes de resgatar conhecimentos ministrados em sala de aula. **Objetivo:** Relatar a experiência da construção e da utilização de um jogo de tabuleiro durante a monitoria da disciplina de Fisiologia do Exercício. **Métodos:** Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência acerca da construção e da utilização de um jogo de tabuleiro, vivenciado por duas monitoras do curso de graduação em Fisioterapia de uma Instituição de Ensino Superior privada, em Fortaleza-CE, no ano de 2022. **Resultados:** A criação do jogo pautou-se na escolha de materiais de fácil manuseio para a construção do tabuleiro e na utilização de questões acerca do conteúdo ministrado, mescladas com desafios lúdicos a fim de promover um ambiente divertido e entusiasmado. Tal prática contribuiu na formação das monitoras, de modo a exercitar criatividade, raciocínio e resolução de problemáticas encontradas, além de aperfeiçoar a relação interpessoal e trabalho em equipe. Além disso, proporcionou maior domínio acerca da temática abordada. **Considerações Finais:** A criação e utilização de uma metodologia ativa de ensino promove engajamento da turma e contribui de forma positiva para o aprendizado e domínio das monitoras. Além disso, abre perspectivas sobre o papel das metodologias ativas de ensino no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras chaves: Metodologias ativas; Ludicidade; Jogos.

INTRODUÇÃO

A monitoria acadêmica tem o papel de proporcionar aos alunos o exercício científico, integrando teoria, método e criatividade com práticas acadêmicas que visem a produção do conhecimento. Além disso, busca a melhoria da qualidade do ensino e da formação profissional e cidadã do aluno (CENTRO UNIVERSITÁRIO FAMETRO, 2022).

Diversas estratégias de ensino podem ser utilizadas durante as aulas de monitoria e todas têm como objetivo reforçar os conteúdos ministrados em sala de aula, preferencialmente com ferramentas dinâmicas e uma linguagem informal. Desta forma, as metodologias ativas de ensino emergem como instrumentos cada vez mais defendidos e empregados no processo de educação, rompendo os paradigmas de um ensino com padrão enrijecido, o qual pode-se citar a analogia apresentada por Paulo Freire (1996), onde o educador atua como um sujeito depositando algo em seus alunos, que por sua vez se tornam vasilhas, condicionados sempre a acumular e memorizar o que está sendo depositado.

Essa modificação no método de ensino corrobora os princípios da aprendizagem propostos por Carl Rogers, dentre eles: “a verdadeira aprendizagem ocorre em grande parte através da ação” e “a aprendizagem é facilitada quando o aluno participa do processo”. O autor defende a educação essencialmente como um processo facilitador da aprendizagem, sendo assim, é de responsabilidade do educador criar um ambiente propício para tais ações. A base da criação desse ambiente é o próprio discente, levando em consideração suas percepções e emoções acerca do processo de ensino (ROGERS, 1969 apud ZIMRING, 2010).

Ainda dentro dessa perspectiva, a boa relação entre educador e aluno constitui um dos aspectos responsáveis pela facilitação da aprendizagem (ROGERS, 1983 apud ZIMRING, 2010). Nesse contexto, a monitoria atua como uma atividade desafiadora para os monitores, uma vez que devem ser criadas estratégias de ensino capazes de resgatar conhecimentos previamente ministrados na disciplina e, ao mesmo tempo, criar um ambiente onde os alunos se sintam confortáveis, sem se sentir pressionados ao terem seus conhecimentos testados.

Dessa maneira, o presente estudo teve como objetivo relatar a experiência da construção e da utilização de um jogo de tabuleiro durante a monitoria da disciplina de Fisiologia do Exercício.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência acerca da construção e da utilização de um jogo de tabuleiro como metodologia ativa de ensino, realizado a partir da vivência de duas monitoras do curso de graduação em Fisioterapia de uma Instituição de Ensino Superior privada, na cidade de Fortaleza-CE. A experiência foi vivenciada durante a aula de monitoria que antecedeu a primeira avaliação do semestre de 2022.2.

As alunas eram monitoras do Projeto de Monitoria em Fisiologia do Exercício, vinculado ao Programa de Monitoria e Iniciação Científica (PROMIC) da instituição. A disciplina de Fisiologia do Exercício é oferecida no 4º semestre da matriz curricular do curso de Fisioterapia e tem por objetivo propiciar conhecimentos básicos sobre a produção e a utilização de energia pelos músculos, as principais adaptações do sistema neuromuscular e cardiorrespiratório ao exercício, assim como as respostas fisiológicas agudas ou crônicas frente ao exercício físico.

Um dos compromissos do monitor é desenvolver atividades com alunos a fim de reforçar os conteúdos trabalhados em sala de aula. Desta forma, foi selecionada uma estratégia de ensino pautada na ludicidade, a fim de diminuir a tensão e ansiedade provocadas pelo período de avaliação, para abordar os conteúdos ministrados. Para isso, foi confeccionado um jogo de tabuleiro denominado “Maratona da Fisiologia”. A implementação do jogo como forma de revisão dos conteúdos já ministrados foi escolhida para proporcionar um cenário divertido no qual os alunos pudessem atribuir como confortável, deixando de lado a pressão exercida quando se sabe que seus conhecimentos estão sendo testados, e buscar de forma mais fluida resgatar os conhecimentos previamente ensinados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Obteve-se como base ideológica para a criação do jogo conforme as metodologias ativas, a teoria humanista, defendida por diversos teóricos e psicanalistas, ao colocar o ser humano como protagonista de suas ações e escolhas, nos diferentes âmbitos sociais (NUNES, 2015).

O jogo, denominado “Maratona da Fisiologia”, teve seu design construído na plataforma CANVA, projetado no modelo de jogo de tabuleiro. Para a confecção do jogo foi utilizado EVA como base para o tabuleiro, cortado nas proporções de: 32,5cm de comprimento e 24cm de largura. Por fim, foi realizado um desenho de uma pista de atletismo com quinze blocos quadrados, numerados de um a quinze, que ligavam a pista a partir do ponto de partida a linha de chegada (Figura 1A). Também foram utilizados

copos de plástico pequenos, pintados com tintas azul e vermelha, para corresponder ao avatar de cada equipe (Figura 1B).

Para abordar os conteúdos previamente ministrados em sala de aula, foram elaboradas trinta e uma perguntas, distribuídas em questões de múltipla escolha e questões conceituais discursivas. Caso a pergunta fosse respondida corretamente, a equipe avançava de uma a quatro casas, a depender do grau de dificuldade da pergunta respondida.

Além disso, escolheu-se também dezenove pegadinhas que continham desafios lúdicos ou “punições” para que o jogador voltasse algumas casas no tabuleiro. As “punições” faziam com que a equipe voltasse de uma a quatro casas e os desafios continham pegadinhas como: cantar uma música, dançar ou citar componentes de um grupo muscular específico. Caso o desafio fosse aceito e realizado, evitava que o participante regredisse casas no tabuleiro. As perguntas e pegadinhas foram impressas e recortadas unitariamente, depois dobradas e colocadas em um pote de vidro adornado com lantejoulas coloridas (Figura 1C).

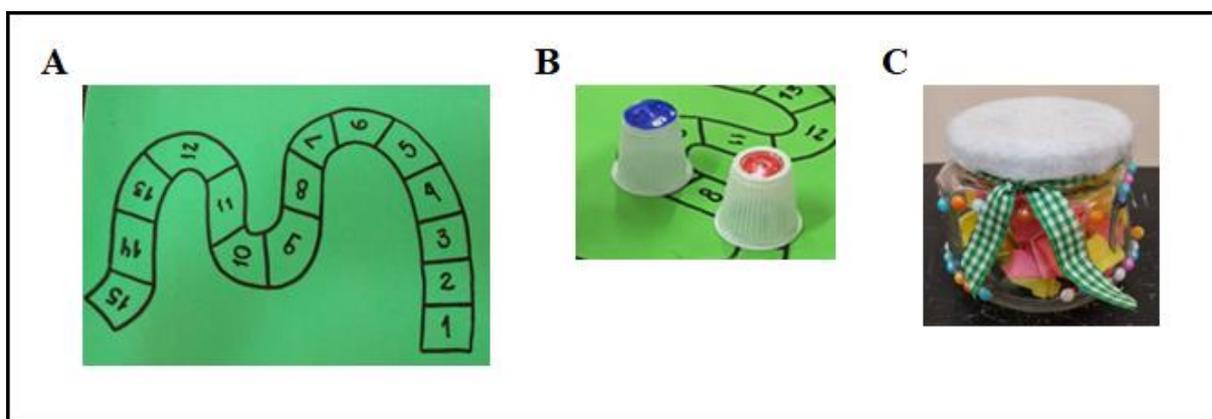


Figura 1 – Jogo de tabuleiro. A: tabuleiro em EVA com desenho de uma pista de atletismo com quinze blocos quadrados, numerados de um a quinze; B: copos de plástico pequenos, pintados com tintas azul e vermelha para corresponder ao avatar de cada equipe; C: pote de vidro adornado com lantejoulas coloridas para armazenar as perguntas e pegadinhas do jogo.

A dinâmica do jogo se deu da seguinte forma: os alunos que participaram da monitoria foram alocados em duas equipes, de forma arbitrária, conforme afinidade e desejo dos jogadores. Para o início da partida, dois representantes jogaram “pedra, papel e tesoura”, tendo em vista descobrir qual equipe começaria. As monitoras intermediaram o jogo, tirando de forma aleatória um papel contendo uma pergunta ou pegadinha (“punição” ou desafio), na vez de cada equipe. Os participantes da equipe tiveram tempo de um minuto para discutir a pergunta entre eles e formular a resposta. Ao final do jogo, a equipe que cruzou primeiro a linha de chegada

foi a vencedora da “Maratona da Fisiologia” e ganhou, como prêmio, uma caixa de chocolates.

Uma das maiores dificuldades durante o período de elaboração das aulas de monitoria, foi encontrar uma ferramenta que pudesse instigar a participação dos alunos e melhorar a compreensão dos conteúdos, sem negligenciar o cronograma das matérias abordadas. Durante a dinâmica realizada com o jogo de tabuleiro pode se observar que este atua como uma importante ferramenta de aprendizagem lúdica, pois proporcionou um ambiente divertido e entusiasmado, e aguçou o espírito competitivo dos alunos, deixando-os mais motivados para participar da atividade. Essas estratégias de ensino são relevantes, uma vez que, segundo Costa e Azevedo (2022), as aptidões e interesses dos alunos devem ser levados em conta durante a diversificação dos processos de ensino aprendizagem.

Outro aspecto relevante observado foi o fortalecimento do vínculo dos estudantes com as monitoras da disciplina. Acredita-se que o uso de uma linguagem informal e o fato das monitoras serem também alunas da Instituição de Ensino Superior, facilitou o vínculo e relação interpessoal (ROGERS, 1983 apud ZIMRING, 2010).

Além da necessidade de promover o estímulo à participação dos discentes, também foi exigido das monitoras o exercício da criatividade, desenvolvida durante a criação do *design* e da construção do jogo de tabuleiro, em conjunto com o senso crítico durante a elaboração e seleção das questões utilizadas durante o jogo, de modo que fosse possível contemplar as temáticas abordadas proporcionando, ao mesmo tempo, entretenimento. Nesse sentido, foram escolhidas questões de desafios, uma vez que não estavam diretamente relacionadas ao conteúdo, rompendo a perspectiva de um ambiente educacional estritamente rígido. A escolha de uma caixa de chocolate como prêmio final, pautou-se também na promoção da diversão e competição. De fato, o processo de ensino e aprendizagem é um âmbito subjetivo e complexo, tendo em vista que as informações a serem passadas serão absorvidas pelo aluno de acordo com as suas experiências acerca do conteúdo e do ambiente no qual está inserido. Dessa forma, as metodologias ativas de ensino, permitem um cenário onde o discente se torna personagem atuante, abandonando o lugar de telespectador e construindo estratégias que visem aumentar o seu aproveitamento (FREIRE, 1979).

Do ponto de vista de formação acadêmica, pode-se ressaltar que a construção e execução desta atividade fortaleceu a comunicação entre as monitoras e ampliou o conhecimento sobre a temática abordada. Ademais, o efeito dinâmico do jogo instigou um olhar voltado para as diversas possibilidades do ensino, apresentando uma nova perspectiva e um novo campo de estudo para os discentes.

A construção do jogo foi uma experiência nova e desafiadora, pois dificuldades foram encontradas no momento de selecionar um material que servisse de suporte para o tabuleiro e na logística do funcionamento da partida. A ideia, originalmente se deu com a elaboração de uma arte gráfica, que posteriormente seria impressa na superfície de algum material rígido, para formar a base. Entretanto, por ser a primeira vez que este seria aplicado na aula de monitoria de Fisiologia do Exercício, optou-se inicialmente por utilizar materiais de baixo custo, fácil acesso e manejo, a fim de verificar a viabilidade de aplicação da ferramenta. Acredita-se que um modelo desenhado através de uma plataforma profissional, possa se tornar mais atrativo, por meio da utilização de imagens que representem a fisiologia do exercício nos aspectos musculares e cardiorrespiratórios, além de usufruir de uma paleta de cores com o intuito de despertar maior interesse e a atenção dos participantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implementação de uma metodologia de ensino ativa que parte da ludicidade demanda engenhosidade e inovação durante o delineamento das ações escolhidas, mas sua prática ocorre de forma fluida, promove engajamento e contribui de forma positiva para o aprendizado e domínio das monitoras.

Ademais, o efeito dinâmico do jogo instiga um olhar voltado para as diversas possibilidades do ensino, apresentando uma nova perspectiva e um novo campo de estudo para os discentes.

REFERÊNCIAS

CENTRO UNIVERSITÁRIO FAMETRO. **Edital N° 01/2022**. Reitoria. Fortaleza, 2022.

COSTA, G.M. C.; Azevedo, G. X. **Cultura e Tecnologias de Ensino Aprendizagem do Ensino Superior com uso das Metodologias Ativas**. In: MARTINS, G. AZEVEDO, G. X. Metodologias ativas: um caminho de novas possibilidades. Goiânia, GO: IGM. 2022.

FREIRE, P. **Conscientização: teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire**. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra. 1996.

NUNES, A. I. B. L.; SILVEIRA, R. N. **Psicologia da aprendizagem**. Fortaleza: EdUECE. 2015.

ZIMRING, F. **Carl Rogers**. Recife: Massangana, 2010.