

EFEITOS DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM EM ENCONTROS DE MONITORIA NA DISCIPLINA DE NEUROFUNCIONAL I: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Andressa de Almeida Rocha

Discente – Centro Universitário Fametro - Unifametro
andressa.rocha@aluno.unifametro.edu.br

Caio Elson Gonçalves dos Santos

Discente – Centro Universitário Fametro - Unifametro
caio.santos@aluno.unifametro.edu.br

José Rodrigues Marques Junior

Discente – Centro Universitário Fametro - Unifametro
jose.junior02@aluno.unifametro.edu.br

Patricia da Silva Taddeo

Docente – Centro Universitário Fametro – Unifametro
patricia.taddeo@professor.unifametro.edu.br

Área Temática:Promoção da Saúde e Tecnologias Aplicadas

Área de Conhecimento: Ciências da Saúde

Encontro Científico:X Encontro de Monitoria

RESUMO

Introdução: A monitoria acadêmica tem como objetivo estimular e reforçar a importância da pesquisa científica, onde seu exercício é uma oportunidade para o acadêmico desenvolver suas habilidades, aprofundar seus conhecimentos na área específica e contribuir com o processo de ensino-aprendizagem dos acadêmicos monitorados. Diante disso, a utilização da gamificação nos encontros de monitoria

busca a quebra da rotina e é a causadora de um maior interesse de participação dos monitorados, além de uma melhor e mais fácil internalização do conteúdo, tornando assim o processo de aprendizagem mais atrativo e eficiente do ponto de vista pedagógico. **Objetivo:** Relatar a experiência dos alunos monitores diante a elaboração de games sobre as temáticas utilizadas na disciplina de Neurofuncional I. **Métodos:** Trata-se de um relato de experiência, de caráter descritivo, construído durante os encontros de monitoria, sobre a elaboração de games pelos alunos monitores utilizados com o objetivo de auxiliar a fixação dos conteúdos, assim trazendo bons resultados nos estudos. **Resultados:** Após a elaboração e aplicação dos games pode-se perceber a sua eficácia, por meio do retorno positivo na compreensão dos conteúdos teóricos por parte dos alunos e pela percepção na melhora da fixação dos conteúdos. **Considerações finais:** A realização da monitoria contribui para o processo de aprendizagem não somente da turma, como também do aluno monitor. Diante disso, a implementação da gamificação nos encontros de monitorias obtiveram resultados positivos, pois o método tornou o aprendizado mais dinâmico, interativo, construtivo e de fácil assimilação para os alunos.

Palavras-chave: Fisioterapia; Gameficação; Monitoria; Neurofuncional.

INTRODUÇÃO

A grade curricular do curso de fisioterapia contém inúmeras áreas de conhecimento, visando uma formação completa do profissional para o mercado de trabalho. Por sua vez, a disciplina de Neurofuncional I é de grande importância, sendo ela responsável pelo conhecimento das diversas patologias neurológicas e seus planos de tratamento fisioterapêuticos.

O projeto de monitoria tem como fundamento didático e flexível de ensino na área da saúde, onde tudo que é teoria se torna realidade de forma mais clara. As aulas são iniciadas com a teoria nas salas e após o conteúdo concluído inicia-se a prática nos laboratórios, campos de estágios, entre outros (SOUZA, 2017; SIQUERA, 2020).

O Projeto de Monitoria Acadêmica traz inúmeras contribuições na formação acadêmica do aluno, já que diretamente e a todo instante há troca de

conhecimentos e experiências entre docentes e discentes. A oportunidade dada aos alunos aprovados é de fundamental importância, assim desenvolvendo suas habilidades diretamente ligadas à docência, contribuindo com o aprendizado dos alunos monitorados, além de expor os monitores à realidade de ensino, auxiliando a escolha futura de qual área seguir após a formação (MATOSO, L. 2014).

A utilização da gamificação nos encontros de monitoria busca a quebra da rotina e é a causadora de um maior interesse de participação dos monitorados, além de uma melhor e mais fácil internalização do conteúdo, tornando assim o processo de aprendizagem mais atrativo e eficiente do ponto de vista pedagógico. Sendo considerada como desafio, a nova geração está marcada pela inquietude e quer o imediatismo nas respostas para suas questões, sendo a mais conectada das novas tecnologias, se faz necessário a utilização da mesma a favor da educação. Logo, o uso da metodologia não os coloca apenas como receptores do conhecimento, mas também como construtores, se mostrando mais interessante e de fácil aplicação para os alunos monitores.

Desta forma, o objetivo desse estudo é relatar a experiência dos monitores da disciplina de Neurofuncional I sobre a elaboração de games como forma de material de estudo utilizado durante os encontros de forma presencial.

METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de um relato de experiência, do tipo descritivo, construído durante a vivência na monitoria da disciplina de Neurofuncional I no período de 2022.1 e 2022.2, ofertada aos discentes do sexto semestre no curso de graduação em Fisioterapia de uma instituição privada de Ensino Superior sob a supervisão da docente responsável. Os encontros de monitoria são realizados durante duas vezes por semana de forma presencial, onde a quinta-feira é destinada à turma do período noturno e a sexta-feira destinada à turma do período diurno, com duração média de uma hora, além da retirada de dúvidas em grupos criados na plataforma Whatsapp e por meio de um perfil na plataforma Instagram.

Para se tornar um aluno monitor o acadêmico participará de um processo seletivo subdividido em duas etapas, análise de currículo e entrevista, com o professor orientador. Após o processo é escolhido os alunos bolsistas e voluntários,

a seguir é iniciado um ano de vivência como aluno monitor. Um dos seus objetivos é transformar a aula pelo docente de forma mais didática, assim auxiliando no processo de fixação dos conteúdos dos monitorados.

Diante disso, foi executado no processo de ensino da monitoria a gamificação, onde foram criados três questionários na plataforma Kahoot abordando conteúdos como Lesão Medular, Paralisia Facial e Traumatismo Crânio Encefálico. Como também a elaboração de um caça palavras no programa Microsoft Word, versão 2010, abordando sobre Paralisia Cerebral. E por fim, de forma manual foi criado de maneira adaptada o game “QUEM SOU EU?” utilizando materiais como, papelão, imagens, cola e tesoura, assim abordando sobre Desenvolvimento Neuropsicomotor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os games foram elaborados durante os semestres de 2022.1 e 2022.2, abordando conteúdos oferecidos pela disciplina de Neurofuncional I, de forma ilustrada e de fácil compreensão. A construção do material possibilitou aos monitores a revisão do conteúdo como forma de aprimorar seu conhecimento, além de incentivar a pesquisa científica, evidenciando o interesse pela docência.

Vale salientar que, as monitorias presenciais teriam retornado recentemente, devido à adaptação para o modo remoto e por meio disso foi possível notar no início a ausência de interesse da participação dos acadêmicos nos encontros. Pensando nisso, aliando com o avanço da tecnologia foi desenvolvido pelos alunos monitores plano de ações para maior aceitação e assiduidade dos monitorados nas monitorias seguintes. Em razão do fato exposto anteriormente foi elaborado meios que pudessem deixar a monitoria mais dinâmica e interativa possível. Assim, foi criado um momento de gamificação com os monitorados, com o objetivo de tornar o momento mais construtivo e assim auxiliar no processo de fixação dos conteúdos apresentados em sala de aula pelo docente.

Foi notória a eficácia da nova metodologia através da evolução no rendimento e participação durante os encontros, além do retorno positivo dos alunos sobre a melhora na compreensão dos conteúdos teóricos, beneficiando também os alunos monitores no despertar do interesse em experiências pedagógicas contribuindo para a melhoria do ensino, desenvolvendo o vínculo entre monitor-

monitorado-docente, além de favorecer o raciocínio de ensino e auxílio no aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da gamificação foi extremamente eficaz no processo de ensino-aprendizado nos encontros presenciais de monitoria devido a melhora da compreensão dos conteúdos, além de auxiliar no desenvolvendo de inúmeras habilidades que torna um acadêmico mais preparado para os desafios futuros em seus protocolos fisioterapêuticos.

Com isso, a vivência como aluno monitor foi gratificante e especial, tanto para o desenvolvimento profissional, como pessoal, pois transmitir conhecimento e ver os resultados positivos daquele plano de ação se torna grandioso na formação acadêmica, encerrando essa fase com sentimento de dever cumprido e com uma bagagem de experiência diante as trocas realizadas nos encontros de monitoria.

REFERÊNCIAS

MATOSO, Leonardo Magela Lopes. **A importância da monitoria na formação acadêmica do monitor**: um relato de experiência. CATUSSABA-ISSN 2237-3608, v. 3, n. 2, p. 77-83, 2014.

SIQUEIRA, EsdraMorjary Moreira; DA SILVA TADDEO, Patrícia; CIENTÍFICO, Encontro. **A CONSTRUÇÃO DE MAPAS MENTAIS PARA ESTUDO DURANTE OS ENCONTROS DE MONITORIA DA DISCIPLINA DE RECURSOS ELETROTERMOTOMEKANOTERÁPICOS: RELATO DE EXPERIENCIA**, 2020.

SOUZA, Araújo T. ; DE Almeida, Madeiro M. **CONTRIBUIÇÕES DA MONITORIA ACADÊMICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM FISIOTERAPIA**. Encontro de Extensão, Docência e Iniciação Científica (EEDIC),2017.