

JOGO EDUCATIVO: UMA EXPERIÊNCIA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM UMA MONITORIA NO ENSINO SUPERIOR

Tainá Carneiro Queiroz¹, Lara Leite de Oliveira²

¹Discente do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá.
E-mail: tainaqueiroz@hotmail.com

²Docente do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá.
E-mail: laraleite@unicatolica.edu.br

RESUMO

O processo de formação em um Centro Universitário está pautado no tripé da Universidade, compreendendo o ensino, a pesquisa e a extensão. Uma forma do discente vivenciar o ensino é a participação em projetos de monitoria. No contexto da graduação ela se enquadra como uma atividade de apoio ao processo de ensino aprendizagem, assim como, oportuniza o monitor adquirir conhecimento e preparação para a docência. Traz benefícios tanto aos discentes monitores bem como para os monitorados, pois, ambos buscam apoio no conhecimento do outro, e nessa interação podem despertar o interesse em aprofundar o conteúdo, desenvolver suas habilidades e permanecer na instituição. O uso de jogos educativos proporciona comunicação e aproximação dos alunos, facilitando o processo de aprendizagem, a socialização, o desenvolvimento cognitivo e despertam entusiasmo no aluno em aprender. Dessa forma, mostra-se relevante descrever esse tipo de experiência e compartilhá-la com outros discentes. O objetivo do estudo se trata de descrever a aplicação de um jogo educativo em uma monitoria com discentes da disciplina Processo de cuidar da Saúde da Criança e do Adolescente, no curso de Enfermagem. Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência. Foi realizado a partir da vivência da utilização de um jogo educativo na monitoria da disciplina Processo de cuidar da Saúde da Criança e do Adolescente. A ação foi realizada no período de setembro de 2017. Participaram da atividade 14 alunos do 8º semestre do curso de Enfermagem, os quais foram divididos em dois grupos iguais para realização da dinâmica. O jogo era composto por um tabuleiro colorido e um dado grande em Etil Vinil Acetato (EVA), o tamanho do tabuleiro é 1,57m x 1,35m. Constituído em 23 casas distribuídas com intercalação de cores com o propósito de deixar o visual mais atrativo. Cada casa equivalia à uma questão referente a disciplina, como questões sobre o teste do pezinho, higiene do recém-nascido, aleitamento materno, dentre outras, totalizando 20 questões. Com o objetivo de tornar o jogo mais interessante, as outras 3 casas eram “volte duas casas”, “passou a vez” e “avance duas casas”, tornando o fator sorte significativo no jogo, tendo em vista que, mesmo sabendo as respostas, o participante poderia perder o jogo. A atividade iniciou com a explicação do jogo e a divisão da turma em dois grupos. Em seguida foram feitas perguntas a respeito do conteúdo ministrado na disciplina de forma intercalada e seguindo a condução do jogo. A cada pergunta respondida seja corretamente ou não o monitor fazia esclarecimentos sobre o conteúdo. Assim, os alunos tiveram a oportunidade de revisar o conteúdo lecionado e fixá-lo de maneira lúdica e eficaz. Portanto, conclui-se que, a utilização de jogos educativos ou metodologias ativas de ensino são imprescindíveis para melhorar o processo ensino aprendizagem, tornando-o mais prazeroso, facilitando a fixação e aprofundamento do conteúdo, tanto para os alunos como para o monitor que almeja docência.

Palavras-chave: Enfermagem. Saúde da Criança. Tecnologia Biomédica.